
GANHE 20 ZELDA: COLLECTOR'S EDITION PARA GAMECUBE
+ DE 100 DICAS PARA TODOS OS CONSOLES
GAME BOY VIRA TELEVISÃO!?
A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY + GAMECUBE + NINTENDO 64
Nintendo®
WORLD
SELO Nintendo OFICIAL
CONRAD EDITORA
ESPECIAL DE FÉRIAS
de R$ 6,50 por
R$ 4,90
EXCLUSIVO!
ZELDA: FOUR SWORDS GC
ANALISADO E DETONADO
OCARINA OF TIME N64
SUPER DICAS
FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES GC
MEGAMAN ZERO 3 GBA
SONIC ADVANCE 3 GBA
71
JULHO 2004
00071
9 771516 189008
agora com material exclusivo da
NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br

EDITORIAL



NINTENDO POWER

Nossa parceria com a Nintendo Power continua! Todos os meses, você confere o material exclusivo da revista americana nas páginas da Nintendo World!

De pernas para o ar!

Ah! Férias... A época mais esperada do ano. Não que estudar seja ruim, mas cansa, e como cansa. E para que você possa aproveitar ao máximo este perído de descanso, a equipe da **Nintendo World** preparou páginas e mais páginas de dicas, códigos, detonados e serviços para Nintendo 64 (sim! Ele voltou para a **NW**), Game Boy e GameCube. Tudo isso para que você não desgrude nem um minuto do seu console-amigão, e também termine aquele jogo que há tempos vem tentando. Só pela matéria de capa já dá para perceber como esta edição está caprichada: detonado e review exclusivo de **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**. Mas se não puder ficar 24 horas ao lado do seu console, não significa que você vai se afastar da Nintendo: a seção Diversão está aí para isso. Produzidas por Eric Araki e Fabio Santana, as perguntas vão testar se você é um nintendista de verdade. Bom, se você é um leitor bem exigente e acha que ainda falta alguma coisa, recorte o cupom da página 48, responda qual console você tem, mande para a **NW** e concorra a 20 **Zelda: Collector's Edition** para GameCube, simples assim! Já está ansioso para a edição de agosto? Só posso dizer uma coisa: ela estará repleta de superpoderes.

Beatriz Sant'Ana
beatriz@conradeditora.com.br

A sua próxima Nintendo World chegará nas bancas em 13 de Agosto!

índice

Final Fantasy Crystal Chronicles
pág. 28

Megaman Zero 3
pág. 34

Nosso critério de avaliação:

Todos os Reviews da **Nintendo World** trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Alem disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

GRÁFICOS: é o visual, os efeitos de luz e sombra, as cores e a movimentação dos personagens.

JOGABILIDADE: é a resposta do controle aos comandos, a facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

SOM: são as músicas, os efeitos sonoros, vozes e ruídos.

DIVERSÃO: é o prazer que o game proporciona para quem joga.

REPLAY: é a vontade de jogar o game novamente, se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,9 — de 9,0 a 9,9  — 10 

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos
CONRAD EDITORA

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão

Nintendo WORLD

Editora Maria Beatriz Sant'Ana
Editor Assistente Eric Araki
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Daniel Lima, Daniel Van Nieuwenhuizen Junior, Eduardo Trivella, Fabio Santana, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Romulo Mathéi (textos); Homero Letonai, Andressa Nozue (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis **Analista de Recursos Humanos** Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World
Edição 71, julho de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP



ANER

N-MAIL

Esta é a sua chance de aparecer na **NW**. Mande uma carta ou e-mail contando uma história engraçada com você e personagens ou com os consoles da Nintendo. Se tiver foto, melhor ainda!

Que estrago!

Um dia, eu tive um Game Boy Advance. Porém, o coitadinho foi chutado dentro da minha mochila, e quando cheguei em casa, veio a decepção: a tela de cristal líquido estava quebrada. Um prejuízo enorme (pelo menos para mim), você não acha? E eu sei o seu nome: é Antonio!

Leonardo Wilson
Via e-mail

Antonio Conselheiro? Antonio Fagundes? Antonio Carlos Jobim? Na verdade, tenho muitos nomes e, ao mesmo tempo, nenhum. Melhor você não se preocupar tanto com isso e dar um jeito de recuperar esse "preju" para poder jogar Shrek 2, **que tem um personagem dublado por Antonio Banderas.**

Pimba!

Todo mês é a mesma coisa: fico esperando a chegada da minha revista favorita, mas é difícil! Depois de tanta ansiedade, finalmente consigo comprá-la e leio cada pedaço. Vale a pena, pois vocês deixaram a revista impecável. Gostaria de ler uma nova edição todo os dias. Mas como ninguém é de ferro para trabalhar tanto, só me resta esperar pela edição do mês seguinte.

Tiago Dorneles
Criciúma/Santa Catarina

Espere, Tiago. Espere confortavelmente sentado e lendo sua NW, mas não deitado porque a gente nunca pára de trabalhar por aqui, e quando você menos esperar, pimba! Lá está outra edição caprichadinha para você. Que tal ir jogando alguma coisa enquanto espera, será um bom remédio para combater a sua ansiedade.

Mãe é mãe

Será que toda mãe é igual? Porque se for, pessoas como eu terão problemas. Eu tenho um Super NES. Um amigo fez uma oferta (irrecusável!) para que eu comprasse um Nintendo 64 com quatro cartuchos (entre eles **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**). Porém, minha mãe disse que não queria comprar um videogame usado! E daí que é usado? Se funciona, tá ótimo! Por favor, respondam à minha carta e mandem um recado para minha mãe. A revista é ótima e continuem assim.

Francisco de Almeida Gomes
via e-mail

É isso mesmo, Dona Almeida Gomes! E daí que é usado? Se funciona, tá ótimo, oras! O Quico disse que a oferta é irrecusável e que Ocarina of Time **ainda vem no pacote. O que a senhora está esperando para desembolsar alguns trocados e ver a felicidade estampada no rosto do seu filhinho querido? (Aí Quico: se o seu plano der certo, não se esqueça de pagar um pão de queijo para a galera da redação, hein!)**

Carta do mês

Desde que a Nintendo parou de produzir jogos para o consagrado Nintendo 64, eu parei de comprar a minha revista favorita, só de raiva do GameCube. Porém, acabei ganhando meu próprio console, junto com Metroid Prime e um cartucho de memória. Como eu parei de comprar a revista (que mais idolatrava) ainda na edição 55, não soube mais de nenhum bom jogo de GameCube e gostaria que vocês me indicassem alguns games e também se foi lançado **The Lord of the Rings: The Return of the King**.

Bruno Trevisan Pezzi
Rio de Janeiro/RJ

Perdeu, mermão! Quem mandou ficar tostando nas areias de Copacabana enquanto o mundo girava, a vida passava e a Nintendo World divulgava os games de Cube que hoje você tanto quer? Esse é um dos defeitos de alguns de nossos leitores (sim, leitor também tem defeito!): achar que a revista não presta só porque não fala muito daquele console que ele tem. Lembrem-se, meninos e meninas, que uma revista que trata de tecnologia é obrigada a falar de novidades; e só porque hoje você não possui essa novidade, não quer dizer que amanhã a situação não possa se inverter. Temos aqui o Bruno que não nos deixa mentir. O cara dormiu no ponto e perdeu umas quinze edições da NW. Agora, nem desconfia que Return of the King **já foi lançado faz tempo e que recebeu nota 8,5 no review. Isso sem falar em todos os ótimos jogos que já passaram por nossas páginas, como** Splinter Cell, Metal Gear Solid, Resident Evil, Zelda **e tanto outros. A solução? Ligar para (11) 3346-6191 e comprar os números atrasados. Acorda, rapá!**

Ai, que chique!

E aí galera da Nintendo World, beleza? Espero que sim! Quero fazer um elogio à edição 69 da **NW**, ela ficou muito chique. Gostei mesmo! Eu tenho um GBA e gostaria de saber quais são os melhores jogos para se usar o Cabo Link. Gostaria também que vocês falassem mais sobre **Resident Evil 4**, que será (na minha opinião) o mais realista e o mais assustador do gênero. Valeu aí, galera! Obrigado pela atenção.

Vinícius Mastelini
Adamantina/SP

Maior coincidência, Vinícius. Além de você, outros quatro leitores pediram matérias com o Cabo Link este mês. E muitos praticamente imploraram por informações sobre RE4. **O que tenho a dizer é: acalmem seus espíritos, pois estas matérias já estão planejadas e logo mais vocês poderão conferí-las aqui.**



...e fez-se a luz!

Foram anos de árduas lutas contra a escuridão, de batalhas assoladas pelas som-

bras, fases e mais fases interrompidas pelo "monstro do escuro". Mas hoje, eu venci! Com muito esforço, vendi o meu GBA e comprei o tão aclamado Game Boy Advance SP. Poxa! O SP não me decepcionu nem um pouquinho. Luz interna salvadora, bateria recarregável e, além de tudo, muito bonitão. Resultado final: valeu cada centavo que eu gastei com ele!

Alexandre Trennephol
Nazaré/Paraná

Pode acreditar que valeu muito mais que cada centavo que você gastou! A redação também foi tomada pelo "Vírus SP" nos últimos tempos e vários integrantes da equipe se endividaram para poder botar as mãos no bichinho. Ficamos duros de grana, porém felizes.

Fora de São Paulo

E aí, pessoal da **NW**? Queria dizer que fico chateado cada vez que abro a revista e vejo anúncios grandes do AnimeCon e AnimeFriends. Eu moro em BH, custei a comprar o GBA e tenho o **Pokémon Safira** original e um Cabo Link. Mas nunca encontrei nunguém para jogar comigo. Realmente é muito difícil eu sair daqui de BH. É por que gostaria de sugerir encontros e eventos em outras cidades também, até mesmo para divulgação. Sempre estes eventos são muito centrados. Acho que não seria ruim ter um aqui em BH. Conto com a cooperação de vocês. Nós de outros estados sempre nos sentimos muito isolados e esquecidos...

Silas Liu
Via e-mail

Eric Araki responde: "Parece que é o seu dia de sorte, Silas. Em agosto acontecerá aí em Belo Horizonte um evento de animes, o Anime Festival. Haverá concursos de Cosplay, exposição de fanzines, estandes de editoras e, claro, um torneio da Liga Oficial Pokémon Evolution! Fique ligado, pois na próxima edição traremos mais informações".

Parte 2

Olá, eu estava lendo a **NW** quando percebi uma coisa: os games do Mario para GameCube são praticamente a segunda versão dos games de N64. Por exemplo: **Mario Sunshine**, **Mario Kart: Double Dash!!**, **Mario Party 4** e **5** e **Super Smash Bros. Melee**, enfim... cadê o **Mario Tennis**? Eu acho que com o sucesso de **Mario Tennis** para N64, ele merecia estar no GameCube com novos personagens, como Baby Luigi, Baby Bowser, Koppa, Goomba, Bob-omb, Piranha Plant, Dr. Mario, Metal Mario, Snifit, Twhomp e Mr. Blizzard.

Leonardo D.
São Paulo/SP

Não entendi direito... você está reclamando que existem muitas seqüências dos jogos do Mario, ou é justamente o contrário? Seja qual for o caso, para nossa felicidade essas seqüências sempre existirão. E se o jogo já era bom em determinado console, as chances de que ele seja melhor ainda em um console mais avançado são grandes. Mario Tennis **GC está previsto para lançamento, provavelmente em 2005. Ficou feliz ou contrariado, meu confuso amigo?**

Idéia bizarra

A Big N poderia criar um game de estratégia, no estilo de "**Star Wars: Galactic attlegrounds**", onde o jogador, em vez de controlar tropas do império ou a Aliança Rebelde, controlaria chefes brasileiros! Como as tropas de Lula, do MST e até da Favela da Rocinha! O objetivo seria dominar a maior parte do Brasil e dar boas condições de vida para a população para que ela não se rebele e cada nação teria edificações e personagens variados. Por exemplo: Lula teria o senado, Marta Suplicy as águas do Tietê a seu favor e assim vai. Valeu!

Guilherme Zocal A. P. dos Santos
via e-mail

Eu não quero jogar esse game. Já vejo muito disso todo dia no telejornal. E não gosto do que vejo.

FALE COM A NINTENDO

No N-Mail nós respondemos dúvidas de jogos, perguntas de leitores perdidos, falamos sobre números, fofocas da indústria de games e muitas outras coisas absurdas. Mas nunca pudemos contar tudo o que acontecia por trás dos portões da Big N. Você quer saber quando o Nintendo DS será lançado? Quer saber por que o manual dos jogo não é traduzido? Tem alguma outra pergunta absurda que só uma pessoa infiltrada na Nintendo poderia reponder? Então este espaço é seu!

Envie uma carta ou mande um e-mail com sua dúvida, e ela será respondida pela Nintendo of America. Isso mesmo! Só mesmo a equipe da Nintendo World para criar este canal direto com os mestres nintendistas.

Acesse o site www.gameworld.com.br ou escreva para: **Revista Nintendo World – Seção "Fale com a Nintendo" – Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação CEP: 01539-020 - São Paulo/SP.**



Você na Nintendo

Sabe aquela história engraçada envolvendo a Nintendo, que você sempre conta aos seus amigos? Lembra de tudo o que teve que fazer para ganhar aquele console ou comprar aquele jogo fenomenal? Nós também queremos saber! Vale foto, carta, história em quadrinhos, desenhos. As mais legais e engraçadas serão publicadas nas páginas da Nintendo. Mande um e-mail para: **redacao@ninendoworld.com.br** com **"Você na Nintendo"** no Assunto/Subject ou mande uma carta para: **Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação CEP: 01539-020 - São Paulo/SP.**

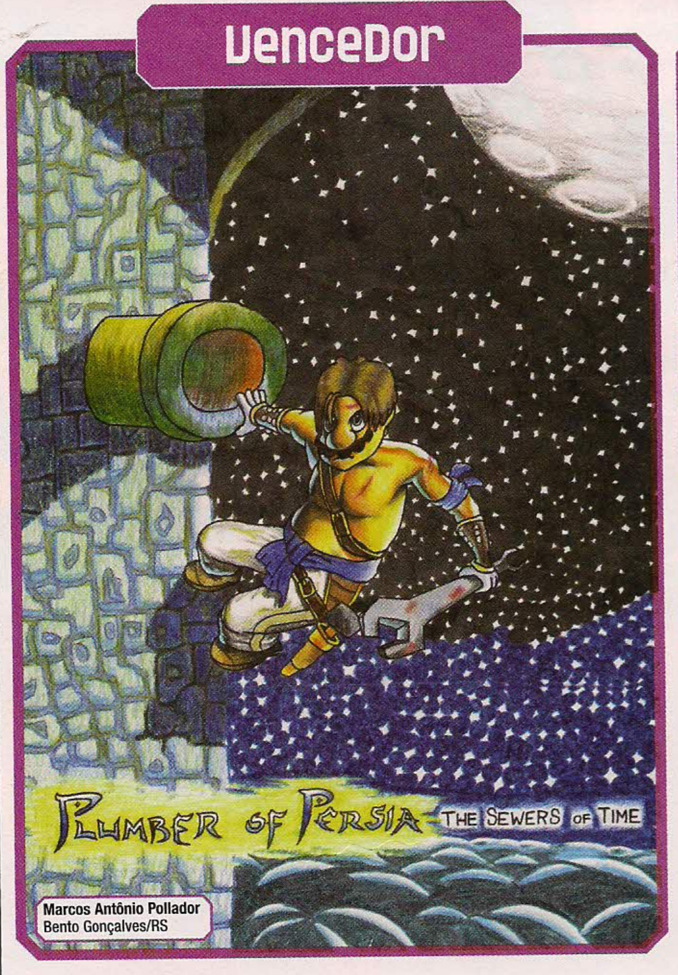
HOT PAINT

Regulamento

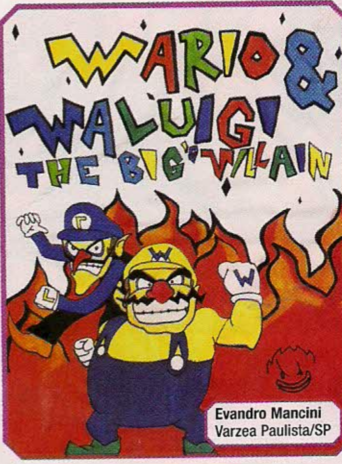
Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP**

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

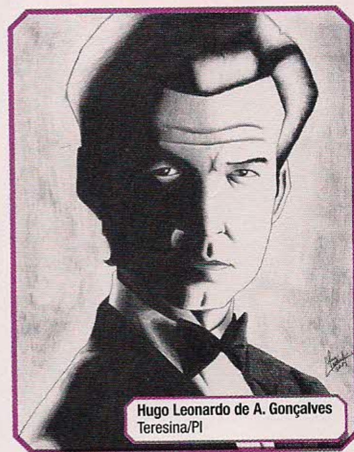
Vencedor



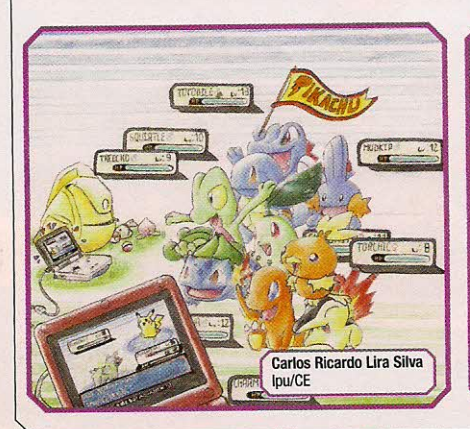
Marcos Antônio Pollador
Bento Gonçalves/RS



Evandro Mancini
Varzea Paulista/SP



Hugo Leonardo de A. Gonçalves
Teresina/PI



Carlos Ricardo Lira Silva
Ipu/CE



Danilo Stael Conceição dos Santos
Salvador/BA

FALE COM A NINTENDO WORLD

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br






NET
Assine já: 0800 726 0800

Mil e uma utilidades

Nintendo dá novas funções aos consoles e muda o jeito de jogar

Não é de hoje que os fãs Nintendo são pioneiros em provar de novas experiências no mundo dos games. Afinal, a Big N sempre inovou na forma de jogar. Ela foi a primeira a abandonar os joysticks e permitir ao jogador usar suas mãos com a luva Power Glove, ou mesmo assistir ao seu jogo favorito, enquanto o robozinho R.O.B. terminava-o por você. Mesmo os famosos tapetes de jogos de dança foram baseados no Power Pad, o tapete-joystick da Nintendo.

Algumas dessas experiências não deram muito certo, como o Virtua Boy ou a impressora do Game Boy, mas outras deram tão certo que acabaram sendo adotadas até mesmo por suas concorrentes. O uso de Light Guns para jogos de tiro, a possibilidade de ligar dois portáteis no modo Multiplayer, o direcional analógico, o sistema de vibração nos joysticks, câmeras ou mesmo a intercompatibilidade entre portáteis e consoles; são ótimos exemplos disso.

Com o Cube e o GBA, as coisas não são diferentes. Além de apresentar o Nintendo DS – que por si só já é uma inovação na arte de jogar – a empresa apresentou novos produtos para aumentar ainda mais a diversão de seus jogos.



Cinema na telinha

Há algumas edições mostramos diversos periféricos que permitiam a você assistir a vídeos e filmes em seu próprio GBA. Mas todos eram parafernálhas gigantes que consumiam baterias como água. Por isso, não serviram para uma viagem longa, por exemplo. Para resolver esse problema, a Nintendo desenvolveu uma forma de armazenar os episódios nos próprios cartuchos e reproduzí-los no GBA, automaticamente. Trata-se da série Game Boy Advance Video, uma coleção de episódios de séries famosas, como **Pokémon**, **Bob Esponja** e **Sonic X**, armazenados em cartuchos idênticos aos dos jogos. Os vídeos são muito fáceis de se assistir. Basta conectar um destes cartuchos no seu GBA e assistir, sem a necessidade de nenhum outro periférico. Os botões do GBA funcionam como um controle remoto, permitindo retroceder ou avançar o vídeo.

Ainda assim, tanto a imagem quanto o som são de baixa qualidade e, por isso mesmo, não são compatíveis com o GBA Player. Os cartuchos podem conter até quatro episódios de diversas séries, e custam em média metade do preço de um jogo (por volta de 19 dólares, quase 60 reais).

Esta pode não ser uma forma séria de assistir aos seus seriados, e também pode não agradar aos mais exigentes, mas, com certeza, é uma forma divertida de passar as horas de uma viagem de férias.

sem fios



Você tenta conectar-se normalmente, nada acontece. Troca as pontas do link, nada. Tenta ajeitar o conector, funciona! Então, o carro passa sobre um buraco e a conecção se vai, bem na melhor parte da jogatina. Quem costuma jogar em Multiplayer com os amigos no GBA, sabe como algumas vezes a simples ação de se conectar usando um cabo Link pode ser um inferno. Em viagens especialmente, quando uma estrada ruim pode frustrar todo um combate. Porém, isto está para acabar.
Em setembro, a Nintendo lança o GBA Wireless Adapter, um adaptador que funciona como o controle Wave Bird do Gamecube. Dois jogadores com o adaptador escolhem uma freqüência e se enfrentam, sem se preocupar se a conexão vai desaparecer ou não. O alcance da conexão é de 90 metros, ainda é possível enviar mensagens, jogar mini-jogos e, claro, participar de Multiplayer. O periférico até mesmo alerta se algum jogador com a mesma freqüência está próximo.
Os primeiros jogos a serem compatíveis com o sistema são **Pokémon Fire Red** e **Leaf Green**, os remakes dos primeiros jogos de **Pokémon** serão lançados no dia 7 de setembro. Ambos virão em pacotes especiais, incluindo o Wireless Adapter. Entre os outros jogos em produção compatíveis com o periférico estão **Mario Golf: Advance Tour** e **Hamtaro: Ham-Ham Games**.

mamãe, estou na TV!

Você se lembra daqueles filmes nos quais as pessoas jogavam videogames entrando nos jogos, usando seus próprios corpos para explorar o universo virtual? Pois essa forma de jogar pode estar mais próxima do que imaginamos. No início do mês a Nintendo registrou diversos nomes de produtos, como Peach Hime (Princesa Peach) e Commander. Até aí, nada incomum. Por outro lado, entre as marcas registradas como pertencentes à Big N, haviam dois nomes que chamaram atenção: Manebito Camera e Ningen Copy Manebito. Em japonês, Manebito seria algo como "Imitadora de Gente", enquanto Ningen significa "Humano". Logo, teríamos a Câmera Imitadora de Gente e a Copiadora de Humanos.
Junto a estes dois nomes, foram registrados também os logotipos dos produtos. Fazendo uma análise destes logotipos, é possível ver um GameCube, uma câmera e uma pessoa estilizados entre caracteres japoneses. A hipótese mais provável é que a Manebito seja uma câmera que filma a pessoa e capta seus movimentos, além de permitir a interação com os elementos da tela. Por exemplo, se uma bola vier em sua direção à esquerda da tela, você pode mover sua mão para bloqueá-la. Isso permitiria à empresa criar uma imensidão de novos jogos e, principalmente, com novas formas de se jogar.
Vale lembrar que tudo isso ainda não passa de especulação. A Manebito pode ser um simples novo produto da Nintendo, ou apenas um novo jogo, ou até mesmo ser um sistema revolucionário de clonagem de seres humanos! Por outro lado, em uma conferência de imprensa, o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, afirmou que vários jogos em desenvolvimento não precisarão do uso de Joystick, e o primeiro deles poderá ser uma nova versão de **Mario Party** – game perfeito para uma câmera que capta movimentos.



Outras mil e tantas utilidades

Tanto o GameCbe quanto o GBA possuem utilidades que poucos conhecem. Confira só algumas das possibilidades que os dois consoles oferecem.



Espelho para maquiagem

Uma prova de que o GBA é útil até mesmo quando desligado. A telinha do portátil é bastante reflexiva, e pode muito bem ser usada como espelho, assim você poderá ver se não há algo estranho pendurado no seu nariz ou até mesmo retocar o batom.

Lanterna de emergência



O GBA SP ainda tem uma outra utilidade. Como sua luz é bastante forte, é possível iluminar pequenas áreas com o portátil. Perfeito para aqueles momentos tarde da noite, em que você não consegue encontrar o buraco da fechadura ou determinado objeto perdido no seu quarto.



Lava-roupas de bonecas

O Cube tem sua própria utilidade também. Seu design pode torná-lo uma perfeita máquina de lavar para aquelas brincadeiras com bonecas. Com um pouco mais de imaginação, o console pode se tornar também um fogão ou um balcão. Só não tente colocar nada dentro dele...

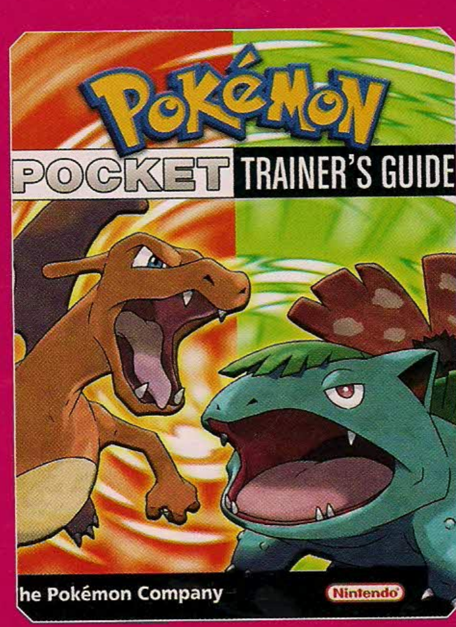
Ainda não acabou



Segundo o próprio presidente Iwata, diversos novos projetos estão sendo desenvolvidos para elevar ainda mais a interatividade dos jogadores com o GBA e o GC. Vários desses projetos chegarão apenas em 2005, o que garante aos jogadores ainda muitas surpresas até lá. Fique de olho!

Pré-venda de Pokémon vem com brindes

Que as versões **Fire Red** e **Leaf Green** de **Pokémon** serão lançadas no dia 7 de setembro, você já sabia. E que ambas virão em um pacote especial contendo o novíssimo Wireless Adapter, você ficou sabendo aqui nesta mesma edição. O que você não sabe ainda é que nos States a Nintendo está preparando uma surpresa para os Pokéfãs. Ao encomendar uma das versões pelo sistema de pré-venda da Nintendo, o consumidor receberá inteiramente grátis um guia de estratégias exclusivo, produzido pelo pessoal da Nintendo Power, e que traz explicações sobre Pokémon, golpes, além de um passo a passo completo para terminar o jogo. O pacote custará em torno de quarenta dólares (cerca de 120 reais) e, provavelmente, estará restrito apenas a jogadores que moram nos Estados Unidos. Pode ir se preparando, pois os treinadores brasileiros não ficarão chupando o dedo. Fiquem de olho!



GBA é negócio da China

32-bit da Nintendo chega a um dos maiores mercados asiáticos

Entre os países asiáticos, a China era conhecida como um paraíso da pirataria. Por esse motivo, poucas empresas tinham interesse em entrar em um mercado com uma tradição tão grande de produtos não-oficiais. Entretanto, desde 2000 o governo chinês vem tomando sérias medidas para erradicar a pirataria e atrair empresas de alta tecnologia para o país.

A Nintendo foi uma das pioneiras nesse mercado. No início do ano, ela lançou uma versão econômica do Nintendo 64, o iQue. Tratava-se de um console no formato de um Joystick que era ligado à televisão e trazia jogos em FlashCards, muito mais baratos que cartuchos convencionais. A experiência de tornar seus produtos mais acessíveis ao público chinês deu certo, e o resultado foi que no dia 8 de julho, a Nintendo lançou seu portátil de 32-bit na China.



Calendário da Liga Oficial Pokémon Evolution

Todos os campeonatos da Liga pelo país

São Paulo

Desafio do Ginásio Inseto
Dia 25 de Julho, a partir das 13h
Devir Livraria
R. Teodureto Souto, 624, Cambuci - São Paulo/SP
Inscrições no local, entrada franca.

Etapa Regional Paulistana
Real Master Pokémon – Winter
Dia 1 de agosto, a partir das 10h
Devir Livraria
R. Teodureto Souto, 624, Cambuci - São Paulo/SP
Inscrições no local, entrada franca.

Rio de Janeiro

Etapa Regional Fluminense
Anime Center - Aniversário de 3 Anos
Dias 24 e 25 de Julho, a partir das 13h
UERJ - Universidade Estadual do Rio de Janeiro
R. São Francisco Xavier, 524, Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informaçoes: (0XX21) 2556-3210

Desafio do Ginásio Dragão
Dia 14 de agosto, a partir das 13h
UERJ - Uiversidade Estadual do Rio de Janeiro
R. São Francisco Xavier, 524, Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informaçoes: (0XX21) 2556-3210

Desafio do Ginásio Elétrico
Dia 11 de setembro, a partir das 13h
UERJ - Universidade Estadual do Rio de Janeiro
R. São Francisco Xavier, 524, Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informaçoes: (0XX21) 2556-3210

Paraná

Desafio do Ginásio Gelo
Dia 20 de junho, a partir das 14h
Dia 25 de julho, a partir das 14h
Travessa São Benedito, 10, Ahú – Curitiba/PA
Mais informaçoes: Caio_frozen@terra.com.br

Brasília

Desafio do Ginásio Pedra
Dia 14 de agosto, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações: lordenoga@hotmail.com, ronaldo_rmc@hotmail.com

Desafio do Ginásio Venenoso
Dia 9 de outubro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informaçoes: lordenoga@hotmail.com, mariusdioliveira@hotmail.com

SUCESSOR DO CUBO SERÁ REVELADO NA E3 2005

Presidente Satoru Iwata fala sobre o futuro da Nintendo

Mesmo depois de todo o sucesso na E3 2004, que aconteceu durante o mês de maio, a Big N ainda esconde cartas na manga. Durante uma recente conferência de imprensa, o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, divulgou algumas informações importantes sobre o futuro da empresa. Primeiro, Iwata afirmou que, para a Nintendo, a queda nas vendas de games no mercado japonês estaria relacionada à quantidade muito grande de seqüências lançadas. Por outro lado, falta investimento em novos títulos e novas formas de jogar. O mercado norte americano começa a sofrer com a mesma crise e, se nada for feito, o problema tende a crescer mais e mais.

Para reverter a situação, eles estão trabalhando em formas inovadoras de entretenimento para suas novas plataformas. O Nintendo DS será o primeiro destes projetos, e terá seu foco na idéia de trazer sempre novas experiências aos jogadores, da mesma forma que o Famicom foi na época áurea dos 8-bit. Porém, a revelação que mais chamou a atenção de todos foi a do console de próxima geração da Nintendo. O sucessor do Gamecube, poderá ser apresentado ao público durante a E3 do próximo ano. Segundo o presidente, o console – de codinome "Revolution" - terá uma capacidade de interação bem maior entre o console e jogador, permitindo que diferentes públicos apreciem o lançamento. Um exemplo disso é que o jogador poderá usar tanto um monitor de PC (para maior qualidade) quanto uma televisão (para maior praticidade) para jogar.

Na velocidade que as inovações da Nintendo andam pelo mundo, logo teremos um console que será ligado diretamente ao nosso cérebro e teremos sensações muito próximas às reais. É esperar para ver!



Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

GAROTO e sua BOLHA



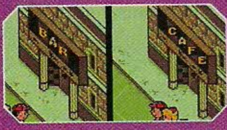
Qual o nome dele? Ninguém sabe. Nem mesmo o manual de **A Boy and His Blob** menciona como a mãe deste garoto o batizou. O fato é que ele não tem muitos amigos, apenas uma bolha chamada Blobert, ou simplesmente Blob. O alien veio do planeta Blobolonia (Bobolândia seria mais apropriado), onde um tirano obriga os habitantes a comerem apenas marshmallow e chocolates. Nada de vitaminas! Por isso o rechonchudo veio à Terra, para pedir ao primeiro idiota que encontrasse para salvar seu mundo. Sem perguntas, o garoto topa, afinal, ele não deveria ter nada melhor para fazer. Para chegar a Bobo... ops, Blobolonia, Blob ajuda o garoto com seu superpoder: se transformar em objetos (in)úteis. Para isso, basta que o garoto dê ao seu amigo um dos doze tipos de bala de goma. Baunilha transforma a bolha em um guarda-chuva, morango em ponte, liquorice em escada, côco em... bem, em côco. O problema é que a dupla não tem a menor pista de qual transformação utilizar, nem onde. Depois de horas disperdiçadas, é lamentável não poder sacanear com uma balinha sabor laxante ou, quem sabe, cianureto. David Crane foi o autor de **A Boy and his Blob** para NES, lançado em 1989. Caso você não conheça Crane, ele foi o criador de **Pitfall**, o clássico da era Atari. Agora sabemos de onde vem a animação e o visual do protagonista...



Você sabia disso?

É claro que não!

Quando são lançados em países diferentes, os games não são apenas traduzidos, mas também adaptados. Confira as mudanças em **Earthbound**, conhecido como **Mother 2** no Japão.



- Todos os bares foram transformados em cafés. Já viu crianças freqüentando bares? Não é uma boa idéia, pelo menos para a Nintendo.
- No lugar do álcool, as pessoas ficavam alucinadas com café gelado, em **Mother 2**. Parece que a Big N tinha algo contra café.
- Se os integrantes do culto dos carpintores não tivessem um fluf no capuz e estivessem com as letras HH (de Happy Happy, o nome da vila), pareceriam membros renegados da Ku Klux Klan.



- Estes caminhões de entrega tinham a palavra Come sobre uma linha em forma de onda. Em **Earthbound**, o logo foi substituído por um boneco pulando. Foi melhor evitar conflitos com a Coca-Cola.

Há 5 anos, na NW...

A NW número 11 trazia todas as pokénovidades sobre a pokéfebre de Pokémon, e ainda um pokédetonado para as versões Azul e Vermelho e uma poképromoção. Mas nem tudo era Pokémon. Nós fomos para Redmond, onde visitamos a sede da Nintendo of America e a Digipen, primeira faculdade de games do Ocidente. Hoje em dia, temos cursos da área no Brasil. O que cinco anos não fazem?





Aquela visão 3/4 não engana ninguém! O game da edição passada era **Ogre Battle**, do Super NES. Os ganhadores foram: Arthur Scheer, Victor Resende e Gustavo Nunes Dias. Se você não ganhou, essa é sua chance: adivinhe qual é o game desta imagem e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

N-versariantes de julho

Personalidades, games e empresas que nasceram no sétimo mês do ano



O estúdio Hitmaker comemora quatro anos. A empresa de Yoshiki Okamoto completa um ano. Kenji Yamamoto, compositor da série Metroid, sopra 46 velinhas.



A Bandai faz 54 anos. Kenji Ito, compositor de **Sword of Mana**, faz 36 anos. Hajime Wakai, parte do time musical de **Star Fox** e **Pikmin**, comemora 31 anos.



Faz 27 anos que a Nintendo lançou o Color TV Game 15, segundo modelo de seu primeiro console doméstico.



Koichi Ishii, diretor da série **Mana** e produtor de **Sword of Mana** faz a festa de 40 anos.



Há exatos 17 anos, a série Metal Gear estreava no Japão, para os MSX.



Há 21 anos a Nintendo mudou o mercado de games lançando o Famicom no Japão.



Tatsuya Minami, da Capcom e produtor de **Resident Evil 0**, completa 41 anos.



Três aniversários na Nintendo: 15 anos do Game Boy nos EUA, nove anos de Virtual Boy e oito de Game Boy Pocket no Japão.

23

O diretor Yoshio Sakamoto, de **Metroid**, **Super Metroid**, **Metroid Fusion** e **Metroid: Zero Mission**, faz 45 anos.

24

Denis Dyack, da Silicon Knights, co-produtor de **MGS: Twin Snakes**, faz 38 anos

25

A Koei, a maior autoridade em games sobre a história do Japão e China completa 26 anos de existência.



Tom Clancy's Splinter Cell definiu um novo padrão para games de ação stealth. O protagonista Sam Fisher já se tornou um nome de tradição. Um anti-herói com pouca paciência para seguir regras. Fisher não mede esforços para salvar o país. No **Splinter Cell** original, ele deteu um ditador russo, agora em **Splinter Cell Pandora Tomorrow** os desafios são maiores. Um terrorista começou uma rebelião na Indonésia, mas isso serve apenas de disfarce para o verdadeiro plano do vilão. Na verdade, ele pretende punir os Estados Unidos espalhando bactérias por todo país. Fisher terá que viajar pelo mundo e colocar sua vida em jogo para deter este plano arrasador. Ainda bem que arriscar o pescoço é a atividade preferida de Sam. Principalmente, com sua melhor aliada, a escuridão, com quem tem uma boa e longa relação. Nas sombras, ele pode andar, patrulhar guardas e infiltrar-se, sem que seja notado. O escuro foi um elemento de destaque no primeiro **Splinter Cell**, e agora, **Pandora Tomorrow** melhorou ainda mais esta característica.

Sam Fisher voltou para o GameCube em Splinter Cell Pandora Tomorrow, da produtora Ubisoft. Guie o herói na aventura e acabe com conspirações terroristas.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW



Conheça seus inimigos

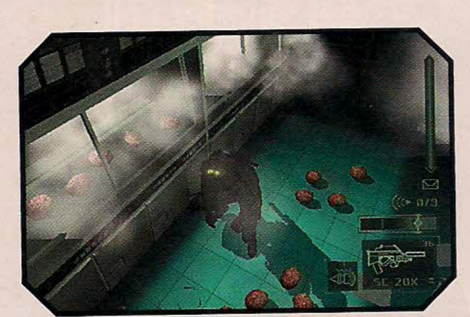
Agora, os guardas têm novos truques para tentar enganar o herói. A inteligência artificial foi melhorada para deixar os adversários bem mais espertos. Eles conversam entre eles, movem-se em grupos e patrulham determinada área, se percebem que tem algo errado por lá. Alguns estão equipados com o night-vision google, aqueles óculos grandões que permitem enxergar no escuro. Spotlights, minas, armadilhas, cães de guarda, e tudo mais o que existir para prejudicar a missão de Sam.

Existe ainda, o novo sistema de alarme. Alguns levels terminarão no momento em que você disparar o mais inofensivo dos alarmes. Em outros, eles poderão ser acionados até três vezes. Porém, depois da primeira, os guardas colocam as roupas à prova de balas e saem à sua procura. Na segunda vez, passam a usar capacetes. A cada novo desafio, o jogador se sentirá mais pressionado em conseguir se esconder corretamente, manter o silêncio e passar ileso pela situação.

Sam, o viajante

Um jogador pode salvar o mundo estando confortavelmente sentado na sala de sua casa. Mas para Sam, muitas e muitas milhas devem ser viajadas para conseguir cumprir tal tarefa. Você poderá explorar locações espalhadas pelo mundo todo, fazendo paradas no Timor Leste, França, Israel e até mesmo no aeroporto internacional de Los Angeles. A abundância de ambientes externos é a grande diferença neste episódio da série, é algo que funciona muito bem no mundo de aventuras de Sam. Até mesmo com o sol fritando no meio da Indonésia, você terá bons lugares para se esconder e surpreender os inimigos. É difícil encontrar um game com levels tão bem programados e desenhados como este. Está duvidando? Bom, em uma das missões, Sam precisa entrar no último vagão de um trem, localizar um agente infiltrado e roubar o laptop do cara. Relativamente fácil, mas o espião deve fazer tudo isso sem ser notado. Continua com fôlego? Ainda dentro do trem, Sam precisa encontrar a saída. Esgueirando-se pelos vagões, ele chega ao final do trem e não tem como sair. Então, o herói encontra um jeito de escapar pela janela e, pela borda do trem, ele se movimenta, apenas usando as mãos. Uma janela se aproxima, Sam precisa passar por ela sem ser visto, ele espera um momento de distração dos passageiros e consegue. Vale lembrar que o trem está a quase 100 km/h, os vagões balançam e, apenas um movimento em falso, Fisher já era. Todos os outros levels são tão movimentados (e apavorantes!) como este. Em breve o game já estará nas mãos da equipe **Nintendo World**, e traremos mais informações, análises e tudo mais o que você quiser, sobre um dos jogos mais esperados para o GameCube.



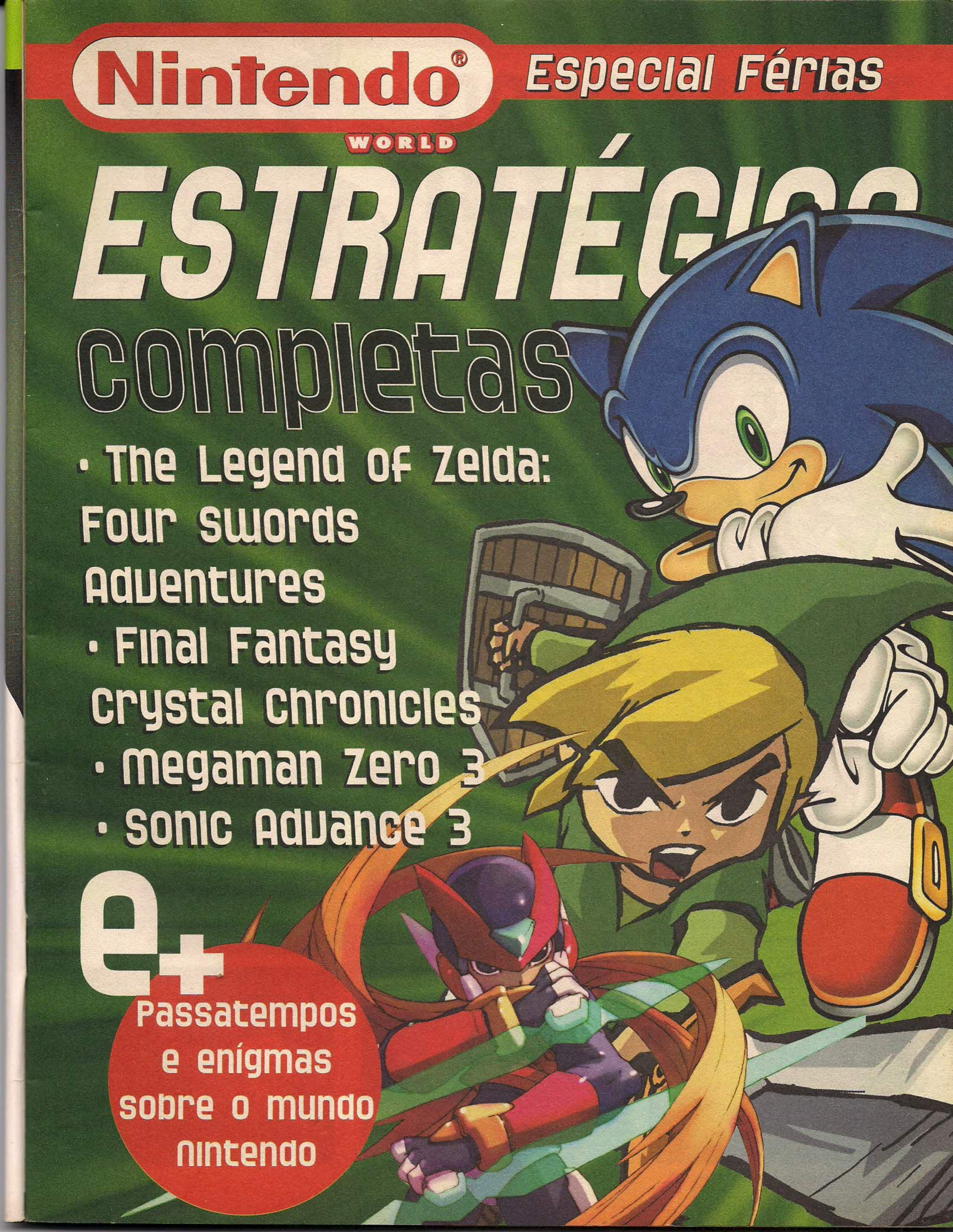








Produtora: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Ação
Lançamento: Julho de 2005


Nintendo®
WORLD
Especial Férias
ESTRATÉGIAS
completas
• The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
• Final Fantasy Crystal Chronicles
• Megaman Zero 3
• Sonic Advance 3
e+
Passatempos e enígmas sobre o mundo Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES



O mago Vaati está solto mais uma vez, e capturou Zelda, a princesa de Hyrule. Cabe a Link pegar a espada lendária; que o divide em quatro heróis, e salvar a garota das mãos do vilão.

Por Daniel Van Nieuwenhuizen Junior

Neste lançamento, a Nintendo apostou as fichas na conexão com GBA e no modo Multiplayer, e se saiu muito bem. Quatro Links trabalhando cooperativamente não é uma coisa que se vê todo dia, ainda mais quando eles podem ser controlados por quatro jogadores diferentes. Caso você prefira se aventurar sozinho, poderá escolher entre quatro formações diferentes. Cada uma com características próprias, são extremamente necessárias para resolver os puzzles do jogo. Controlar a quadrilha de Links é muito divertido, principalmente pela variedade de coisas para se fazer com eles. A grande sacada mesmo, fica para o modo Multiplayer. Usando de dois até quatro GBAs, você pode chamar mais alguns amigos para sua jornada por Hyrule. Os heróis são divididos de acordo com o número de jogadores.

Ficou de Fora!

Ao longo dos previews de Zelda, algumas pessoas viram fotos como esta. Ela é do **Tetra's Trackers**, o terceiro game do **Four Swords** japonês. Infelizmente, este modo foi retirado da versão final americana.



Por exemplo, quando são três, alguém fica com um Link a mais, mas este pode ser roubado a qualquer momento pelos outros. No final da fase, há uma contagem de cristais para saber quem é o vencedor. Mas não pense que isso torna toda a experiência uma grande disputa, durante muitos momentos é necessário o trabalho em equipe para progredir.
Caso enjoe do modo Hyrulean Adventure, e esteja com outros jogadores, o modo Shadow Battle é excelente. Nele você troca sopapos com seus amigos em diversas arenas diferentes.

Tão diferente!

Se você esperava algo perto do tradicional, pode esquecer. Logo no começo, encontrará um mapa que separa o jogo por fases. Ao invés de um mapa mundi para ficar dando voltas, você tem um pequeno estágio para vasculhar. Por causa disso, a dinâmica aumenta muito e facilita o ingresso de outros jogadores em partes avançadas. Diversos lugares conhecidos da série estão de volta, inclusive o Dark World, e trazem uma certa nostalgia algumas vezes. Claro que inimigos, e até chefes, de games anteriores estão aqui para te atormentar novamente. Jogar do começo ao fim é uma grande e longa viagem por todo o universo **Zelda**.
Outra grande surpresa para os fãs é a ausência de Rupees. A moeda corrente de Hyrule não está presente no game, mas não pense que os arbustos cortados estão sem prêmios. Agora você consegue cristais, que raramente servem de capital, mas têm como grande função aumentar o poder da espada. Sem coletar duas mil destas peças é impossível passar de fase, já que é necessária a espada no "level two" para poder dissipar a energia negativa do mago Vaati.
Em **Four Swords**, Link só pode carregar um acessório especial por vez. Se estiver com a bomba e quiser o bumerangue, terá que abandoná-la. As chaves, e outros itens semelhantes, também não entram mais no inventário, e são erguidas do chão e carregadas como itens comuns, impedindo o uso de armas ou acessórios. Trabalhando em equipe a coisa fica mais divertida, já que cada um pode estar com um equipamento diferente e o grupo pode proteger quem estiver carregando algo importante. Para terminar, os power-ups não ficam para a fase seguinte. Seus "corações", acessórios e cristais voltam à estaca zero logo que um nível é completado. Esse foi um sacrifcio necessário em benefício do Multiplayer, criando a possibilidade de um amigo entrar na fase que quiser, sem estar com poderes muito baixos ou acessórios faltando.





Mas isso está parecendo um Super Nintendo

À primeira vista, os gráficos podem parecer estranhos. Não tão pomposos quanto os vistos no trailer de **The Legend of Zelda**, na E3 2004 — previsto para 2005 — nem aquele estilo "cartoon" excelente de **Wind Waker**. Gráficos simples e visão superior, como em **A Link to the Past**. Felizmente, a Nintendo soube aproveitar alguns recursos da nova geração e, mesmo usando um estilo de gráfico ultrapassado, conseguiu dar um visual agradável.
O game apresenta uma resolução maior do que seus antecessores em duas dimensões. Os cenários aumentam o reduzem o zoom de acordo com a situação, o que facilita muito, principalmente quando têm quatro jogadores correndo para lados opostos da tela. Diversos efeitos gráficos, só possíveis graças ao poder do GameCube, também dão as caras; poeira, fogo e explosões, vindos direto de WW, além de sombras, arco-íris, cachoeiras e muitos outros.
O som também impressiona. Diversos hits conhecidos pelos fãs da Nintendo aparecem no game, alguns remixados, outros remasterizados. Como esperado, tudo foi feito com muito capricho e combina exatamente com o clima do jogo. Fica quase impossível não se emocionar com o tema da série, em tão boa qualidade e em tantas versões diferentes. Já os efeitos sonoros são os conhecidos pelo público, espadadas, grama, bombas e, é claro, o inesquecível som de quando se acha uma passagem secreta.
A movimentação é suave e funciona perfeitamente. Todas as funções são de fácil acesso, é muito rápido se acostumar com a configuração dos botões é praticamente sem falhas, não atrapalha a partida de maneira alguma. Os jogadores de **Zeldas** antigos se sentirão em casa, e os novos já estarão dominando o controle no final da primeira fase.

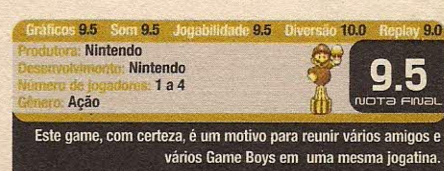


Não tenho GBA. Como fico?

Se estiver jogando sozinho, não é necessário o uso do GBA. Todos os diálogos e sons vão sair pela televisão e as telinhas que seriam do portátil irão aparecer numa simulação de Game Boy Advance SP. Já no modo Multiplayer, basta linkar o GBA ao GameCube e pronto, o portátil receberá as informações sem precisar usar nenhum cartucho.

Hummmmmm... vale mesmo a pena?

Four Swords é uma aventura única, agradável, fluente e divertida. Se existe um motivo para reunir vários amigos e GBAs, com certeza é este game. Mesmo destoando dos outros games da série, tudo que faz um bom **Zelda** está ali. A princesa, o castelo, Hyrule, personagens carismáticos e muitos puzzles. O modo Shadow Battle estende muito a ação para vários players, enquanto o modo Hyrulean Adventure é bem extenso por si só. E, dificilmente, você irá jogá-lo apenas uma vez. Definitivamente, um clássico para o console.



Por Daniel Van Nieuwenhuizen Junior

Depois de conhecer, é hora de detonar. Aproveite esta estratégia exclusiva preparada pela Nintendo World e arrase em Hyrule

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

A estratégia foi feita no modo Single Player. O Multiplayer tem pequenas alterações em alguns puzzles. O detonado dá toques básicos e necessários para terminar o jogo. Explorar os estágios em busca de acessórios e Power-ups não fundamentais, fica por conta do jogador.

Antes de começar a detonar o jogo, siga estas dicas

Formações

Fundamentais para resolver diversos quebra-cabeças. Na ordem, abreviadas: CR (Cruz), LH (Linha Horizontal), LV (Linha Vertical) e QD (Quadrado).

Controles

NO JOYSTICK DO GC:
Análogo: Move o Link
Digital, X: Você controla alguns heróis individualmente
L: Abre a Seleção de Formações
R: Levanta Itens ou outro Link quando estão separados
Análogo C: Muda as formações rapidamente
Z: Fecha a janela que simula o GBA
A: Usa acessório
B: Golpeia com a espada

NO JOYSTICK DO GBA:
Direcional: Move o Link
L: Abre a Seleção de Formações
R: Levanta Itens ou outro Link quando estão separados
A: Usa acessório
B: Golpeia com a espada
Select: Você controla alguns heróis individualmente

Level 1: Whereabouts of the Wind

FASE 1: LAKE HYLIA

Empurre a pedra com LH e atravesse o rio. Levante a pedra e entre na caverna. Para apertar o botão no chão, escolha QD. Adquira o bumerangue para pegar itens fora do seu alcance. Use o bumerangue para conseguir a chave nas árvores. Entre na casa, antes trancada, pegue a tocha, queime os tocos de árvore e os arbustos. Fora, levante a rocha e desça as escadas. Suba as escadas, bata no olho para abrir uma ponte, atravesse-a e suba. Depois das escadas, use QD no botão. Pule no lago. Na caverna, pule no canhão e aperte A para ser ejetado. Use os canhões até chegar ao topo da montanha. Entre na caverna à direita da cachoeira. Para cobrir todos os botões, separe os Links. Saia, pule na água, desça a cachoeira e entre no redemoinho. Nade até o outro lado. Empurre o bloco e coloque um Link sobre cada quadradinho de pedra. Use QD. Destrua os arbustos até achar um buraco. Derrote os soldados. Acerte um golpe em cada olho e termine a fase.



FASE 2: CAVE OF NO RETURN

Pegue as Lamps para iluminar o caminho. Acenda as tochas para abrir a porta. Empurre os blocos para passar e conseguir um baú. Para apagar a chama, empurre os blocos. Pegue a chave. Use-a para abrir a porta da direita. No labirinto, empurre os "blocões" e prossiga. Perto do meio de sala está a Small Key, use-a na porta à direita. No puzzle, use o Link da mesma cor para empurrar. Derrotando os inimigos, as portas se abrem. Entre na sala, procure a chave, saia e siga para a porta no topo da tela. Separe os Links, jogue um deles no abismo, pegue o arco e flecha e bata na Orb para abrir uma ponte. Com a chave, abra a porta no topo da tela. Atire as flechas através das tochas para iluminar o caminho. Elimine os morcegos e atire na Orb. Entre nas portas nessa ordem: direita, esquerda e direita. Use LV e puxe as alavancas na parede. Quando Shadow Link mudar de cor, use o Link da mesma tonalidade para acertá-lo.



FASE 3: HYRULE CASTLE

No teto do castelo, empurre os blocos e acerte a Orb para abrir o portão. Pule para baixo e entre. Enfrente os inimigos e abra os baús. Puxe a alavanca à direta para abrir a porta. No teto,



empurre o bloco à esquerda da porta fechada. Lá estão o arco e a flecha. Entre na casa pela porta de trás e atire uma flecha pela porta. Pule no jardim e, para ganhar acesso, use uma bomba na rachadura. Use os canhões para alcançar o baú e pegar a chave. Volte ao salão do castelo e use a chave na porta. Ande perto das paredes para não cair nos buracos. Use CR e o ataque giratório nas Orbs. Procure o botão que abre a porta e empurre a estátua sobre ele. Use LH para puxar a alavanca. Exploda a rachadura da direita e depois as pedras. Volte na tela com Lasers. No castelo, corte as cortinas para revelar portas. Seguindo, chegará em botões no telhado. Aperte os quatro e prossiga. Mate os soldados, entre e empurre o trono. Use os canhões. Para matar o chefe, rebata a bola com a espadada, repita até derrubá-lo e golpeie-o sem parar.



Level 2: Eastern Hyrule

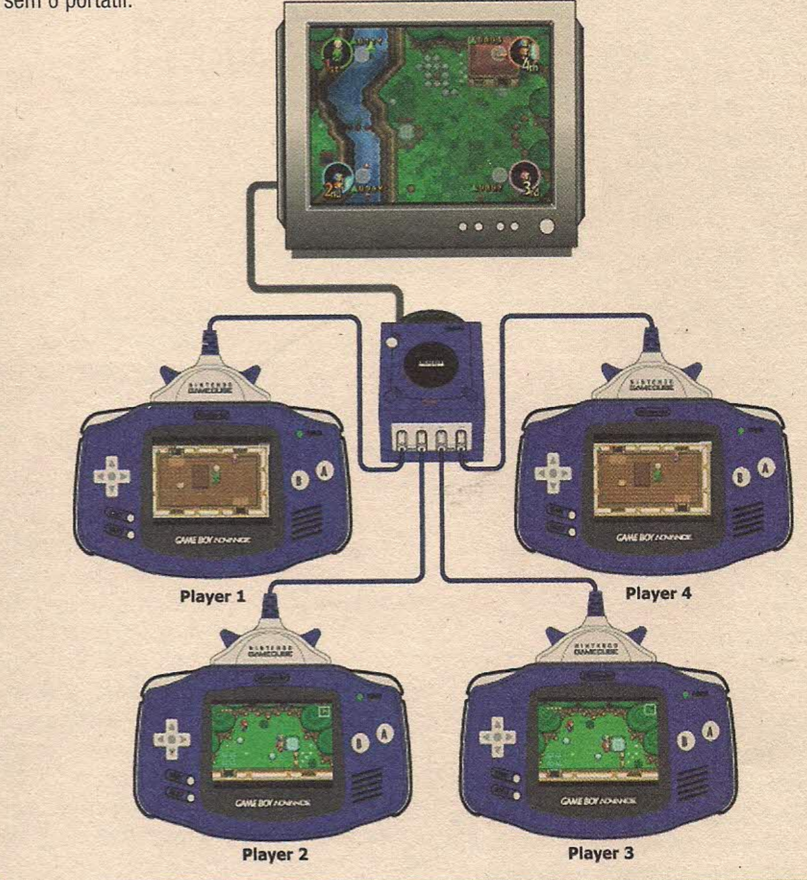
FASE 1: THE COAST

Levante as pedras, pule na areia e enfrente os polvos. Na caverna, empurre o bloco, encontre bombas e use-as para explodir o muro. Na praia, corra para a entrada de baixo da tela. Pegue o estilingue e atire quando as criaturas saírem d'água. Pegue o baú e vá para a direita. Atrás da casa, no fim da trilha, coloque uma bomba na parede. Na divisão do caminho, exploda as paredes, em cada uma delas haverá itens. Quebre o pote e, usando um Link, pise no botão. Selecione outro e pise em outro botão. Pule na areia. Use QD no botão. Quando os inimigos aparecerem, nade para o Sul e entre no redemoinho. Nade pela parte de cima, subindo as escadas. Na passagem da direita está um estilingue. Na esquerda, uma fada dará um "upgrade" em seu acessório. Detone seus adversários com o Slingshot lvl.2. Mate todos os inimigos e atravesse o corredor. Cuidado com as bombas de Shadow Link. Na caverna, desvie pelos arbustos. Saia com o canhão. Shadow Link aparece na praia. Mergulhe na água para se safar das bombas. No chefe, bata em cada pinça com o Link de sua respectiva cor. Depois, destrua os olhos.



Fases e Multiplayer

Para passar de fase é necessário coletar 2000 Force Gems. Caso contrário, Link não consegue destruir a barreira criada pelo malvado Vaati. Abaixo, o diagrama mostra uma partida Multiplayer, na qual todos devem ter um GBA. Apenas no modo Single Player é possível jogar sem o portátil.



FASE 2: VILLAGE OF THE BLUE MAIDEN

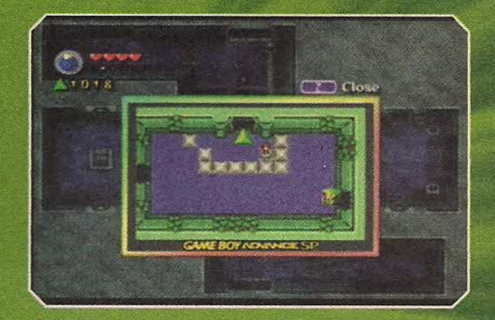
Depois dos vasos, volte ao senhor e receberá uma Moon Pearl. Leve-a até o quadrado com algumas flores. Um portal para o Dark World se abrirá. Entre na casa para conseguir uma Lamp. Vá até a porta da esquerda e pegue a Bomba. Use QD para empurrar a mulher obesa na frente da porta, entre. Dentro, abra o baú e pegue a Moon Pearl. Use a pérola na parte sul para ganhar a bota. No mundo normal, entre pela lateral da casa onde está a grande fila. Use botas para trombar com as pessoas na fila, ganhando acesso ao outro lado e podendo falar com o primeiro membro que o homem da casa pediu. Os outros estão na parte Nordeste, Sudeste e Sudoeste. Fale com o mago para conseguir outra Moon Pearl. Leve-a para perto de onde estava um dos membros da Guilda. Volte para a casa da fila e fale com o líder, você receberá uma pá. Vá para a casa cercada de potes e cave um buraco. Volte onde pegou a Lamp. Com a lanterna, pule no buraco. Pegue outra Moon Pearl e abra outro portal. Vá para casa com o teto vermelho. Depois da garota, volte para o mundo normal. Entregue a mensagem para o garoto e ganhe a Roc's Feather. Na casa com o teto longo, salte por cima do buraco, fale com o mago e pegue o Magic Book. Vá para o Dark World, entregue o livro para a bruxa. No mundo normal, entre na casa que apareceu. Pule de bloco em bloco até chegar ao outro lado. Siga para a direita até encontrar Shadow Link. Basta usar a mesma estratégia da Fase 1-2.



FASE 3: EASTERN TEMPLE

Depois da QD, faça CD no corredor da direita. Use a chave na porta do lado esquerdo. Derrote os inimigos e saia pela porta de cima. Enfrente as cobras e entre na passagem. Derrote as caveiras e pegue o estilingue. Use os Links nos botões da esquerda. Libere o caminho atirando nas Orbs. Usando a LV, empurre o grande bloco. Derrote os inimigos para conseguir uma Moon Pearl e volte. Empurre o bloco, saia pela porta. Abra o baú e pule nos buracos. Procure a Small Key. Vá para a direita, abra a porta ao sul. Nesta sala, use a pérola para ir ao Dark World. No mundo normal, separe os Links e pise nos botões. Pegue o arco e flecha e volte. Dirija-se ao salão principal. Corte as plantas e terá uma boa visão para as Orbs. Volte, pise no botão, entre pela porta aberta. Pule para o andar de baixo, siga até a primeira porta. No portal, vá para a direita, use LH para puxar as alavancas. Volte e pegue as bombas. Exploda todos os muros com rachadura. Quando a Bola gigante

cair, corra para baixo até o chão abrir. Caia, empurre o bloco, suba as escadas. Na sala com as estátuas, exploda a parede da direita, em seguida o muro da direita. Volte para a sala, corte a planta na parede, passe pela porta e coloque uma bomba no muro. Na sala com a barra verde, corte a planta da esquerda e entre. Coloque os Links em LV e puxe o Bloco Gigantesco para a esquerda. Elimine as plantas ao sul e conseguirá a Lamp. Você está na Bola Gigante. Mexa na terceira pedra para voltar à intersecção. Vá para o local onde conseguiu a Moon Pearl, acenda as tochas para abrir a porta. Volte para o salão principal e use a Lamp para acender as labaredas. Na nova tela, pegue uma bomba e jogue em cima das outras, assim o caminho estará liberado. Pule em um dos buracos e pegue o bumerangue. Jogue-o para retirar as pedras que estão em volta do chefe. Quando caírem, golpeie-as e depois bata nele.



Level 3: Death Mountain

FASE 1: DEATH MOUNTAIN FOOTHILLS

Derrote os soldados, abra a cerca, pegue o bumerangue na casa da direita. Nos cactos, jogue os bumerangues e golpeie-os com a espada. Use as bombas do chão para explodir os dois extremos da parede. Entre pela direita, quebre os potes, pegue o arco e a flecha. Vá pela caverna da esquerda. Uma ponte aparecerá. Depois de conversar com o homem, vá ao máximo para a direita e salte. Elimine todos os monstros. Usando LV e LH mova a casa por cima dos inimigos; o martelo aparecerá. Volte para a tela e bata nos tocos ao norte. Suba as escadas. Enfrente o Ogre. Aperte o botão, derrote os inimigos e siga. Não enfrente ninguém, corra para a caverna da direita, no baú está o Quake Medallion. Saia e jogue-o, os inimigos serão aniquilados. Suba a escada e entre no redemoinho. Para passar, suba as escadas, sem mudar de direção. Derrote o batalhão.



FASE 2: THE MOUNTAIN PATH



Pule em um dos buracos. Empurre os blocos, pegue o jarro d'água e apague o fogo. Pegue a Roc's Feather dentro da caverna. Pule os buracos, entre na caverna e vá até o topo. Entre na caverna da esquerda e pegue água. Apague o fogo perto da entrada da direita e entre na do meio. Pegue o martelo e volte. Entre na caverna que está à direita e suba as escadas até o último andar. Pule para baixo até a bomba. Pegue-a, entre na caverna acima e jogue-a na parede. Use mais jarros com o fogo de fora. Volte até o andar superior e use o martelo nos tocos de madeira. No vão atrás deles, pule até a entrada da caverna. Use QD para empurrar as bolas e chegar ao centro. Pegue as jarras de óleo, saia e volte para a ponte que estava em chamas. Use o óleo na ponta do fio das bombas. Vá para a caverna quando elas explodirem. Empurre pedras e pegue o bumerangue. Siga para a direita pelo novo caminho. Espere uma das pedras cair no buraco, então passe por cima dela. Mesma coisa, só que com dois abismos. Na casa, entre e pegue o Martelo. Saia e destrua os troncos. Empurre a casa para ter acesso à caverna. Use o ataque do martelo por toda a tela, até conseguir itens e a chave. Na caverna, abra a porta, pegue o bumerangue e os jarros d'água. Enfrente os Shadow Links. Para derrotar o chefe, entre na cabana da direita e pegue o martelo, saia e pegue uma bomba; quando a ave der o rasante, jogue a bomba nela. O animal cairá em uma das ocas, entre nela e dê marteladas no bico.

FASE 3: TOWER OF FLAMES

Destrua os potes nas estátuas e pegue o estilingue. Vá para o meio da ponte e atire nas Orbs. Quando o fogo abaixar, passe para chegar às escadas. Pegue o bumerangue, saia pela porta da direita. Depois da luta, suba na plataforma de madeira e vá para a porta da esquerda. Separe os Links e jogue um por cima do vão. Use L, quebre os potes e pise nos botões. Depois do ataque, pegue a Roc's Feather. Volte para a sala anterior, pule pelas plataformas e suba nas escadas ao norte. Nesta sala, quebre os potes na parte de cima e entre no buraco. No chão, da direita para a esquerda, pule no segundo buraco. Quando as estátuas pararem de cuspir fogo, pise nos quatro botões entre elas. Jogue um dos Links com a chave por cima do buraco. Depois da porta, use o pulo para cair perto do inimigo e golpeie. Usar as Orbs para mudar a direção das linhas de fogo que giram. Pegue o arco e flecha na esquerda, destrua os potes e pise no botão. Depois do novo andar, derrote os Shadow Links com o velho esquema de cores. Mais uma vez use QD para pisar nos botões entre as estátuas. Saia pela porta da direita. Para matar os últimos inimigos, jogue a bomba dentro da boca deles.



Level 4: Near the Fields

FASE 1: THE FIELDS



Proteja Malon. No fogo, use a LH para bloquear as bolas. Derrote os soldados e siga para a saída. Todas as vezes que pegar as cenouras, as éguas Epona aparecerão. Ande pela tela para pegar itens e pular obstáculos até a parte em que as cercas se fecharem atrás de você. Entre na casa e fale com o garoto para pegar a chave. La estão as Pegasus Boots. Use LH para se livrar do tronco grande. Levante a pedra e desça as escadas. Fale com a fada para conseguir as botas lvl.2. Saia, e passe pelos vãos até os baús. Volte para a tela com a Gem gigante. Usando LV, puxe o tronco que bloqueia a entrada da caverna. Entre, quebre os potes e deixe um Link em cima do botão. Dê a volta com outro até a entrada da área. Passe correndo pelo abismo. Entre na caverna e empurre os blocos. Com os quatro Links, desça e passe. Na nova tela, vá para a esquerda, empurre os blocos, pegue a chave, volte para a tela central e abra a porta. Entre, pegue o arco e flecha. Quando chegar na caverna com a Orb, atire para ter acesso ao canhão. Volte para os campos e mate os três inimigo, atire no olho deles. Volte para a casa do garoto e consiga uma pá.

Na parte com a Gem gigante, cave na parte ao sul para encontrar uma entrada. Entre, suba as escadas, acerte a Orb e salte no canhão. Depois dos soldados, a passagem norte se abre. Enfrente as caveiras e o chefe.

FASE 2: THE SWAMP



Quando encontrar Shadow Link, corra para a caverna evitando a bomba. Pegue a bomba pequena e jogue-a no centro. Entre na porta da direita, pegue a bomba, saia e jogue-a ao lado do muro norte. Nesta nova abertura, desça para pegar Roc's Feather. Pule e aperte baixo + B para destruir. Pule por cima dos poços de água e saia pela esquerda. Use QD para levantar a pedra e atravesse. Pule as plantas e chegue à passagem oeste. Faça o mesmo na tela seguinte. Enfrente os soldados e vá para a esquerda. Pule sobre as folhas, quando os bichos que estão debaixo delas se levantarem, você será ejetado. Use os Links separados e alcance os botões. Lá, pule por todas as folhas até a plataforma de cima. Pegue a bomba e jogue na parede ao norte, entre. No cemitério, empurre a segunda lápide, da direita para a esquerda, na primeira linha, de baixo para cima. Lá dentro, pule para a esquerda com força para quebrar o pote. Volte e pule no botão para ter acesso ao arco. Atire nas Orbs. Derrote os fantasmas e as lápides voadoras, empurre a única que sobrar e entre, e então vá para a porta da direita. Abra o baú para pegar a Small Key. Destrua o jarro e pise no botão. Mate os três morcegos. Atire nas Orbs para mais uma chave. Volte para a primeira sala, usando a chave na direita. Pegue a Moon Pearl no cenário seguinte. Empurre o segundo bloco da parte superior. Use a pérola no lado esquerdo. Dentro do portal, atravesse. No mundo normal, pise nos botões e acenda as luzes. Na nova área, cuidado para não ser iluminado; no canto está a Lamp. Use os Links nos botões. Quando o chefe aparecer, espere ele entrar em contato com a luz e se tornar sólido, então dê espadadas.

FASE 3: INFILTRATION OF HYRULE CASTLE

Pule na água e suba as escadas. Tome cuidado com a luz. Jogue o bumerangue nos vasos. Entre em qualquer uma das portas ao norte. No salão, empurre os blocos e abra o baú para conseguir uma chave. Abra a porta à direita e entre. Na parte de cima, use LV para puxar a alavanca e abrir mais um caminho. Pegue a Moon Pearl que irá cair e volte para onde pegou a Small Key. Abra o portal. Livre-se dos blocos, pegue o arco e flecha e volte ao mundo normal. Vá para a sala com Orbs. Atirando em uma, surgirá uma plataforma. Faça isso até a parte leste da sala, onde está a Small Key. Do mesmo lado, use a chave. Atire as flechas nas tochas para iluminar. Depois de acender tudo, vá para o sul. Fora, vá para sudoeste, pegue a chave no baú e volte para a sala anterior. Leve a Small Key até o nordeste, na nova sala você tem uma Lamp. Volte para o salão anterior. Usando CR, acenda as quatro tochas. Então, acenda as outras dos dois lados da porta. Use sua Lamp para acender cada tocha e, com as quatro acesas, o chefe aparecerá. As luzes se apagarão. Basta acender novamente, ele ficará sólido e então golpeie-o.



Level 5: The Dark World

FASE 1: LOST WOODS

Chegue na tela com o botão no chão. Derrote os magos e pegue a chave. Entre no crânio, abra a porta e chegue a Roc's Feather. Saia, vá para a direita. Pule o abismo. Use CR para ativar as orbs. Salte pelos buracos, pegue a Moon Pearl e jogue-a do outro lado. Vá perto do bicho e abra um portal. Vá para o sul e pegue a Lamp. Volte e queime os troncos perto do baú. Saia e vá duas telas para a esquerda. Use a Lamp para queimar as árvores. Entre no Dark World e fale com o bicho. Anote a ordem dos itens que ele passar, veja onde encontrá-los: **Grass e Rocks**: pelo cenário. **Waters Jars e Oil Pots**: Saia pelo norte, vá para a direita e depois para baixo. Queime a grama. Estão na caverna. Entregue-os para o bicho do mundo normal. Volte ao Dark World e fale com o bicho para um Power Bracelet. Saia. Levante as árvores da esquerda. Queime os arbustos. Em um dos buracos estão o arco e a flecha. Pegue a chave no baú, use LV no tronco, jogue um Link por cima do buraco, levante a árvore e pegue a Small Key. Depois dos cactos, entre no crânio, queime os troncos, volte e troque pela pá. Fale com a fada do outro crânio para Shovel lvl.2. Na tela da direita, depois do muro está uma saída. O jogo fará um bip toda vez que se aproximar de um buraco. Um deles leva ao outro lado. Shadow Link estará jogando bombas gigantes. Procure por um buraco pela direita, ele te levará à parte norte do cenário.

FASE 2: KAKARIKO VILLAGE



Corte os arbustos e caia no buraco do meio. Entre em todos até chegar à bomba. Saia da caverna e entre na casa ao lado. Exploda a parede com rachaduras na parte de cima, saia e pegue uma das galinhas. Entre na casa e entregue a galinha, em troca receberá uma chave. Com ela, abra o bloco e pegue o Power Bracelet. Jogue dez ladrões dentro da cerca. Localização: 1. Levante uma das árvores no começo da fase; 2. Nas árvores da parte esquerda da vila; 3. Debaixo de uma pedra, na parte esquerda vila; 4. Pela porta de trás da casa da esquerda, na parte oeste da vila; 5 e 6. Perto da cerca, no nordeste da vila; 7 e 8. Debaixo da árvore, na parte nordeste da vila; 9. Fale com o idoso pegue a chave. Converse novamente. Cave no topo da tela até encontrar o buraco; 10. Debaixo de um arbusto, perto de onde o ladrão número 4 estava. Volte para a tela da cerca e volte

Oh, whatever. C'mon, let's just get started.

a falar com ele. Os espinhos abaixarão e você poderá passar. Levante a pedra, desça. Use bombas na parede ao norte e bata nas Orbs. Atravesse-a e pegue o Fire Rod. Acenda as quatro tochas em volta do idoso. Volte até a casa com as galinhas e entre na passagem. Converse com o ser na água, e pegue mais peixes que ele. Saia desta tela e vá para a direita. Derrote os quatro Shadow Links como sempre. Para terminar, enfrente os soldados e depois a caveira gigante.

FASE 3: TEMPLE OF DARKNESS

Acerte a Orb. Derrote os inimigos. Atire na bola para abaixar o muro. Não abra o cofre. Derrote as caveiras e pegue a chave. Use-a na sala anterior. Pule, derrote as cobras, quebre os potes e entre no buraco. Pegue o martelo e suba as escadas. Volte para a sala anterior, pule no poço. Exploda a parte de cima e de baixo



da construção, então empurre-a pelo cenário. Acenda as Orbs. Destrua todos os espinhos do chão. Use o martelo nos bichos, pegue a plataforma e puxe as alavancas na parede. Na próxima área, amasse os bichos. Derrote o inimigo e entre na porta. Pegue a Moon Pearl, volte para a sala anterior e depois pela passagem do nordeste. Use a pérola. No portal, pegue o estilingue e acenda as Orbs. Pegue o martelo. No mundo normal pule para o abismo. Pegue a chave no baú que apareceu. Salte novamente. Use a chave no bloco e acesse um novo portal. Vá para a



esquerda e saia da área. Acerte a Orb, entre na porta e pegue as Pegasus Boots. Tire o bloco da frente da pedra com rachadura e use o poder da bota para quebrá-la. Pegue o bumerangue. Atinja a Orb na diagonal. Pegue o arco e a flecha para atingir as últimas duas orbs. Escolha a Lamp. Pegue a Small Key e use-a na sala das Orbs. Mais para frente, com os blocos azuis abaixados, entre na porta. Desça para o centro e acenda as cinco tochas. Na sala escura, pegue a chave no canto nordeste e ache a saída no sudoeste. Empurre o bloco mais à direita, bata na bola para deixá-la vermelha. Use a chave na porta da esquerda. Acerte a bola, deixando-a azul. Acenda as tochas pelo caminho. Desça pela escadaria. Levante os potes de óleo e empurre a parede. No chão de cor diferente, force contra a parede. Abra o portal ao sul. Para derrotar a quadrilha, rebata sempre a bola verde. Quando acertado, ele cairá. Golpeie com força total.

Level 6: Desert of Doubt

FASE 1: DESERT OF DOUBT



Fale com a mulher na cabana, depois com a outra na parte de cima do vilarejo. No deserto, vá para o topo e empurre a pirâmide de baixo. Lá dentro encontrará as Pegasus Boots. Mergulhe na areia movediça até o outro lado, pegue o acessório. Volte e suba pela escada do meio. Derrote as múmias e entre na caverna. Usando as botas, quebre o bloco do quarto caminho. Pegue a Moon Pearl e saia. À direita da entrada, um portal surgirá. Mate os esqueletos, vá para leste e volte para o mundo normal. Mate mais múmias, retorne ao Dark World e elimine-as definitivamente. Agora, volte para o outro mundo e pegue a passagem que se abriu ao norte. Entre na caverna na parte de cima da tela. Quebre os blocos e desça. Levante a pedra para descobrir escadas, use-as. Com os Links das mesmas cores que os blocos, mova-os. Do outro lado, use QD no botão, mate os esqueletos e entre na porta. Fale com a fada e ganhe um upgrade. No primeiro andar da caverna, passe correndo pelo abismo. Use a Pegasus Boots lvl.2 no redemoinho de areia. Saia pelo norte. Depois, no sul e usando a bota, cruze para o oásis. Entre no redemoinho, na água nade até o deserto. Cruze o labirinto de cactos até à caverna. Use as botas por cima do abismo e use QD no botão. Na saída, cruze por cima dos poços de areia. Em LV, ande. Desça as escadas, entre no canhão e ejete-se. Para acabar com o redemoinho gigante, use os Links separadamente. Existe um botão em baixo de cada pote, nos cantos do cenário. Acione os três e os buracos são revelados. Pule em um deles e deixe a areia movediça te puxar. Na nova área, suba a escada e saia pelo norte. Enfrente os esqueletos.

FASE 2: DESERT TEMPLE



Use QD para puxar a estátua e entre na porta. Siga para a direita até as quatro orbs. Deixe todas acesas. Você terá acesso a um botão, aperte-o com QD, pegue os martelos e saia. Use o ataque carregado para revelar montes na areia. Com marteladas neles, alguns itens aparecem, inclusive a chave. Use-a no bloco, quebre o pote, pise no botão e saia. Use QD para puxar as estátuas. Vá para a próxima sala. Afaste os inimigos da porta e com LV, puxe a alavanca. Desça pela escada que surgiu, pegue o arco e flecha e volte. Atraia e atire nos olhos dos inimigos. Passe pela porta que se abriu. Quando as estátuas que atiram laser piscarem, acerte-as. Saia pelo topo da tela. Enfrente os inimigos com a mesma tática. Saia pela porta ao norte. Em CR, atire flechas para acendar as Orbs. Pegue a Moon Pearl e volte para a sala com as estátuas. Atrás dos potes, abra um portal com a pérola. Pegue a chave no chão e volte. Abra a porta à esquerda da tela e entre. Nesta sala, atire as flechas nas tochas, a porta de cima se abrirá. Na próxima tela, repita operação. Feito isso, uma chave aparecerá. Use-a na porta para poder prosseguir. Vá para o sul e chegue na parte externa do templo. Derrote os inimigos siga para a passagem. Pise no botão quadrado do chão e enfrente os inimigos. Volte. Na parte interna, enfrente os Shadow Links. Entre em algum dos portais, vá atrás.

FASE 3: PYRAMID

Puxe a alavanca, enfrente as múmias. Depois da passagem, puxe novas alavancas, saia e mate as cobras. Quebre o pote, pise no botão e siga pelo novo caminho. Abra o baú da direita, use a chave para abrir a porta e Shadow Link aparece. Quebre os potes e pise no botão. Fora, existe mais um botão escondido em baixo de jarros. No caminho, vá para a direita, acione outro e saia. Na próxima tela, outro

pote, outro botão, outra porta. Na parte lateral, caia segurando para a esquerda. Basta subir as escadas, puxar as alavancas e sair pela porta. Puxe a alavanca ao lado da porta. Enfrente os inimigos e pegue o estilingue. Saia e entre na porta ao norte. Derrote as múmias e entre na salinha. Vá para o local sem paredes, use CR e atire nas Orbs. Pegue a chave e volte para o salão circular. Use a Small Key na porta. Lá, vá para a direita e aperte os botões em QD. Enfrente as múmias e pegue a Moon Pearl. Pegue a Lamp no portal. Ao sul do círculo, acenda as tochas da porta fechada, mas não entre. Volte para a porta anterior e pegue a Pegasus Boots. Vá para a sala e entre no local aberto. Fale com a fada. Volte ao salão circular e entre na porta. Passe correndo pela sala. Do outro lado, puxe a alavanca e pegue a Moon Pearl. Use a pérola na abertura da parede depois do salão. No Dark World, use a bota no abismo e vá para o canto. No mundo normal, abra todos os baús, menos os do canto superior esquerdo. Use a Big Key e achará a bomba. Use-a na parede. Depois da parede, exploda os blocos. Debaixo dos potes, botões. Entre na porta que se abriu. No salão, vá para a direita. No caminho liberado, entre na porta, pegue o estilingue e acenda as Orbs. Entre na sala e deixe apenas duas Orbs acesas (a primeira e a quarta). Siga até achar uma entrada. O chefe é simples. A cauda dele ficará brilhando de uma cor, acerte com o respectivo Link. Depois de um tempo ele se divide, mas a estratégia não muda



Level 7: Frozen Hyrule

FASE 1: FROZEN HYRULE

Siga o cenário com bolas de neve. Saia pela direita e enfrente o batalhão. Explore a caverna abaixo da pedra no canto sudeste. Com a luta vencida, saia



por cima, vire a direita, desvie das bolas e entre na passagem. Siga ao norte e, na nevasca, fique em uma caverna quando a coisa piorar . Procure por entradas cortando a grama, ou debaixo de pedregulhos. Na última tela, corte o mato e entre no buraco. Lá, pegue a bomba, saia correndo e jogue-a na parede de rochas. Entre e pegue o Fire Rod. Volte até as duas pequenas bolas de gelo, derreta ambas e pegue a chave. Abra a porta da casa à esquerda. No subterrâneo à direita existe um estoque de armas. Vá para a esquerda, suba e continue caminhando para oeste. No baú, pegue o Power Bracelet. Volte para as bolas de neve. Levante a árvore, use a QD no botão e enfrente pingüins. Derrotando-os, pegue a Moon Pearl, volte a tela e crie um portal. Use LH e puxe as alavancas. Volte ao mundo normal e passe na barreira de espinhos. Pegue uma bomba e jogue na esquerda da parede. Entre, puxe a alavanca, saia e suba pela escada que apareceu. No topo, pule e continue seguindo para cima. No chefe, acerte cada parte com Link de mesma cor. Enfrente mais soldados e um esqueleto gigante no Dark World.

FASE 2: THE ICE TEMPLE



Quebre os jarros, empurre uma estátua no botão. Agora, acerte os jarros em forma de cruz e use CR, o baú aparecerá. Pegue a chave. Entre e passe pela porta escondida. A sala será iluminada, derrote as estátuas e puxe a alavanca. Na sala da direita está o bumerangue, pegue-o e saia pela porta central. Enfrente os magos e vá para a sala da direita. Levante as bombas e jogue-as no piso escorregadio. Destrua todos os cubos de gelo com caveira. Pegue o Fire Rod, volte para a sala anterior e siga para a esquerda. Derreta os gelos, ande até chegar a outra porta. Derreta os gelos nas pontas e pise nos botões. Nova porta se abrirá. Usando os Links em LV, derreta os cubos para chegar ao baú com a chave. Enfrente os Shadow Links. Use a plataforma para chegar a outra passagem. À direita, arremesse as bombas no piso até atingir as três Orbs. Use a Small Key na porta em cima. Vá para a sala na extrema esquerda. Empurre as pedras e derreta cubos até que os blocos coloridos fiquem em cima dos botões. Destrua os potes acima da porta e use CR. Saia pela porta superior da direita, derreta o gelo e desça. A fada está na caverna.

Com o Fire Rod lvl.2, volte para a sala onde você usou a chave e entre na porta ao norte. Apertando A apenas uma vez, você coloca um bloco amarelo no chão. Levante-o e jogue-o para criar uma plataforma. Vá entre as tochas, use CR e crie blocos. Deixe-os alinhados e aperte A para explodirem. Na sala da direita, jogue dois Links pelo abismo. Quebre todos os potes da sala e pise nos quatro botões. Pegue a chave no baú e saia. Abra a porta, entre e use QD. Derrote o batalhão que aparecerá e suba as escada Destrua os potes, crie um bloco e coloque em cima de um dos botões, ocupe os outros com os Links. Mate os dois soldados.

FASE 3: TOWER OF WINDS

Entre na porta da esquerda, empurre o bloco e peg o estilingue. Enfrente as caveiras. Destrua os potes da esquerda, pise no botão e pule no buraco. Pegue a chave, mova os blocos e vá para fora. Suba as escadas e use a chave na porta ao sul. Coloque todos os Links sobre a plataforma. Atire nas Orbs. Suba e entre na única porta. Para empurrar a pedra use o Link com a cor correspondente. Suba no andaime e perto do botão, jogue o Link, criando assim uma ponte. Pegue a Roc's Feather e volte. Pule para o outro lado da tela. Entre, pule os abismos, pegue a Gem no Baú e saia. Suba as escadas pegue o Fire Rod. Retorne a Roc's Feather, suba a escada e saia pelo Norte. Use seu novo bastão par derreter os gelos. Entre na porta e suba a escada. Pule a pilastra e entre na porta. Quebre os potes e use CR. Suba as escadas, pule e aperte Baixo + B. Entre e empurre os blocos com os devidos Links. Volte para a tela anterior e suba. Passe por cima d pedras e pise nos quatro botões que estão no chã Pegue a chave e entre na porta abaixo do botão da direita. Abra a sala ao sul e use QD no botão. Mate os esqueletos, use CR e o ataque giratório para at os Orbs. Pule por cima de todas as pedras. Neste novo andar, desvie das estalactites que caem e tom cuidado com o chão. Na segunda plataforma, entr na porta e siga para o sul. Use QD no botão, enfre os inimigos, entre na sala da direita e pegue o Fire Rod. Na terceira plataforma, use o acessório novo para derreter a bola de neve. Derreta o resto e ent na porta. Use os Links nos quatro botões. Na porta da lateral esquerda, pegue a Roc's Feather. Volte para a sala anterior e saia pela da esquerda. Pule as escadas, suba e entre na porta à direita delas. Salte de plataforma em plataforma e use LV nas Orbs. Volte, suba para a última e entre na porta.



Suba para o outro andar. Enfrente os inimigos. E, pelo novo caminho, chegue a um novo andar. Na porta inferior direita, pegue o Fire Rod. Derreta o gelo em volta da porta na plataforma central. Entre e use CR com o ataque carregado para abrir mais escadas do lado de fora. Para vencer a luta, derreta o gelo da porta inferior direita, entre e pegue a Roc's Feather. Mate os bichos que voam perto do olho. Enquanto ele voa, ataque com força total para vencer.

Level 8: Realm of the Heavens

FASE 1: REALM OF THE HEAVENS



Passe entre as chamas durante os intervalos. Derrote os soldados e vá para o Sul, enfrente o batalhão e volte. Elimine os soldados e entre na abertura que surgirá. No redemoinho da direita, use CR com ataque carregado, para acertar as Orbs. Depois da batalha, pegue a Moon Pearl e volte para a tela ao sul. Use-a e consiga uma Roc's Feather. Volte ao norte e pule o buraco. Atravesse pulando de nuvem em nuvem. Enfrente o mini-chefe e vá para cima. Bata nas orbs até parar o vento e prosseguir. Chegando no redemoinho, pegue o martelo atrás do portal e volte. Vá para o sul e enfrente outro mini-chefe, acertando cada pata com um Link. Use o ataque carregado para ver calombos nas nuvens. Bata em todos até achar a chave. Vá para cima e use na abertura. Derrote todos os inimigos. Passe pela ponte com o Link da cor do chão. Na tela, deixe cada herói sobre um dos botões. Com o fogo desligado, vá até o centro, pegue a Pegasus Boots e siga. Aqui, use as botas. As cores seguem sempre a mesma ordem e é necessário trocar de linha junto com elas. Chegue na plataforma. Cada botão leva para um lado. Vá para a parte inferior direita e bata na Orb. Volte até a ponte, pegue as bombas e vá para a direita. Espere até os inimigos abrirem a boca e coloque uma bomba dentro.

FASE 2: THE DARK CLOUD

Mate a águia para abrir uma nuvem. Entre nas portas. Suba no canhão e ejete-se. No ar, use o ataque com mergulho. Siga pela nova porta. Quebre os jarros e use os Links nos botões. Pegue o arco e saia. Pule na nuvem e vá para a próxima tela. Pule na nuvem em movimento e atire para cima nas orbs.

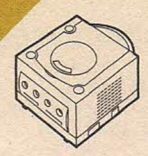


Você conseguirá passagem para mais uma porta. Entre, suba a escada, saia para a esquerda e atire na Orb. Volte, atravesse para a direita, saia, pule para baixo e dê uma flechada na Orb lá em cima. Entre na porta da direita e suba até o topo, pegue a bomba e volte. Suba e vá pela ponte que foi criada. Dê a volta por dentro, use as bombas para derrubar os muros. Pule na nuvem e suba as escadas. Shadow Link irá jogar uma bomba, então corra para a esquerda. Suba as escadas e quebre os jarros. Saia e pule no canhão. No último andar da esquerda, quebre outros potes e acione mais um canhão. Volte, ejete-se até a nuvem central e dali para o porta. Entre, suba as escadas e exploda os blocos. Destrua tudo e pise nos botões. Saia daí e suba por elas. Use QD para pisar no quadrado. Empurre no buraco os inimigos que aparecerem. Pegue a Moon Pearl. Entre no portal, use CR com o ataque giratório nas Orbs. Saia e pegue os martelos. Chegando ao mini-labirinto, esmague os bichos para poder entrar. No subterrâneo, atravesse para o outro lado. Acerte os orbs e pare o vento. Desça as escadas, pegue o estilingue e volte. Posicione os Links nos quadrados e atire nas Orbs. Suba, vá para a esquerda, abra os baús até achar uma Moon Pearl. Volte para a tela anterior; atire nas orbs até conseguir criar uma ponte para o outro lado. Atravesse com a bola azul e use-a para abrir um portal. Chegue à parte do meio da tela. Derrote os inimigos, continue para cima. Desça as escadas da esquerda, pegue a Lamp e acenda as tochas. Vá pela da direita e pegue o arco e flecha. Atire flechas pelo fogo até acender cada tocha do cenário. Vença a luta contra um batalhão de Shadow Links.

FASE 3: PALACE OF WINDS

Na sala com a escadaria, puxe a alavanca. Pegue o arco. Siga para a porta superior. Pule e atire na Orb durante a queda. Na Orb do teto, o processo é o mesmo. Suba as escadas, atravesse a ponte e atire pelos vãos no teto. Volte e entre na porta. No labirinto, ande sem ser espetado e acerte as Orbs. Nos baús uma Moon Pearl, volte para o salão, crie um portal, mas não entre. Pegue o Bumerangue, volte e jogue-o para atingir as orbs embaixo. Entre com um Link no Dark World. Levante um dos Links que ficaram, e jogue-o em cima do botão. Volte. Empurre a estátua até atingir a Orb do outro lado. Volte ao Dark World e atravesse. Pegue a Moon Pearl, volte, abra o portal e não entre nele. Pegue as Pegasus Boots e a bomba, exploda a parede ao norte. Fale com a fada. Corra até o quadrado na sala anterior. Desça as escadas e atravese os buracos. Enfrente os inimigos. Siga até conseguir outra Moon Pearl. Empurre os blocos e volte ao salão principal. Abra outro portão e pegue o Martelo. Entre na porta inferior direita. Atravesse o mini-labirinto e detone os vermelhos. Entre na porta. Bata em todos os bichos vermelhos, menos no terceiro da primeira linha, o primeiro da segunda linha e o segundo da terceira linha. Vá onde estavam os blocos e entre. Ande pelo labirinto e saia na penúltima abertura. Empurre blocos e alcançe a última Moon Pearl. Volte para o salão e use-a. No Dark World, pise com um Link em cima do botão, selecione outro, vá para outro portal, pise no botão. Pegue o arco e entre. Derrote os Ciclopes, pegue a chave e entre na porta do topo da tela. Volte, pegue o martelo e entre pela porta da direita. Acerte o grande bloco de metal no chão. Pegue as botas e leve-as à fada. Corra sobre os buracos, chegue ao outro lado. Destrua os jarros e ative pontes. No topo das escadas, pule pelo vão com mergulho, assim terá acesso aos baús. Pegue a chave na esquerda e volte. No salão dos quadrúpedes, use a Small Key. No labirinto, destrua as pedras rachadas. Atravesse o abismo, destrua os olhos e entre no portão. Para derrotar Vaati, pegue as bombas, jogue-as no ciclone. Quando ele mudar o ataque, pule no buraco do meio. Espere o chefe estar por perto e ejete-se. Passe por cima dele e use o ataque com mergulho para atingí-lo. Se ele descer, siga-o e dê uns golpes. Fuja acompanhando a Princesa. Na quarta tela, atravesse e destrua o pote. Desça a escada. Na parte mais baixa desta tela, entre na porta e suba as escadas para pegar a Roc's Feather. Vá para a porta e bata na Orb. Volte para onde Zelda está, entre na porta e aperte o botão. Volte e pule até onde está um jarro sozinho, em cima de uma plataforma vermelha. Abra a última escada. Pegue o arco e flecha, mate os inimigos e saia. Finalmente, o chefe final! Role para desviar dos raios dele e ataque sempre que estiver próximo. Se for atingido, irá parar no Dark World. Basta derrotar alguns inimigos para voltar ao mundo normal. Ele começará a girar o tridente, continue se esquivando e batendo. Para terminar, Ganon irá atirar bolas verdes, basta rebatê-las com a espada. Depois de algum tempo, Zelda lançará uma bola branca em volta dele. Mire nela e atire. Hyrule está salva mais uma vez... mas por quanto tempo?





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Estratégias para os chefes

Por Renato Viliegas

A volta do namoro entre a Nintendo e a Square-Enix só podia significar uma coisa: a volta da série Final Fantasy aos consoles Nintendo, aliás, de onde nunca deveriam ter saído. Mas a estréia de FF no GameCube acabou recebendo alguns palavrões dos fãs mais radicais, pelo fato de Final Fantasy Crystal Chronicles não ser nada parecido com os outros games da franquia. Some a isso o (polêmico para alguns) uso do GBA nas partidas Multiplayer e temos um prato cheio para aqueles chatos que adoram reclamar de qualquer coisa. Bem, ignore esse povo chorão. FFCC é realmente diferente, mas consegue os elementos mais importantes para um RPG de sucesso, e merecedor da grife que é Final Fantasy. E, indiscutivelmente, um desses elementos é a batalha contra os chefes de fase, aqueles monstros enormes que nos aguardam ao final de cada área explorada. O sistema de jogos de Crystal Chronicles acaba colocando o jogador frente a frente com essas enormes criaturas, repetidas vezes, de modo que qualquer ajuda é de extrema necessidade.
E como sempre, cá estamos para auxiliar o seu pequeno aventureiro pela terra cheia de Miasma de Final Fantasy Crystal Chronicles.




Sweetum
Blizzard
Bobo
Blizzard Ring
Blizzard
Cure
malachi
Eb




Sweetum
Attack
Bobo
Blizzard Ring
Blizzard
Blizzard
malachi
Eb



River Belle Path
Chefe: Giant Crab

Resistência:	
Fogo – 1	Slow – 3
Blizzard – 2	Stop – 3
Thunder – 3	Gravity – 2
	Holy – 0

E vamos nós para o primeiro chefe. O crustáceo gigante pode assustar, mas é facílimo detoná-lo. Ele gosta de atacar à distância, portanto, uma boa dica é ficar próximo a ele – de preferência pelas costas – e mandar ver com sua arma. Cuidado com o ataque de bolhas (que causam Slow) e com um raio bem forte que ele dispara. Se preferir usar magias, opte por Fire, e lembre-se de que ele é imune a Thunder.



Goblin Wall
Chefe: Goblin King

Resistência:	
Fogo – 2	Slow – 3
Blizzard – 2	Stop – 3
Thunder – 2	Gravity – 2
	Holy – 0

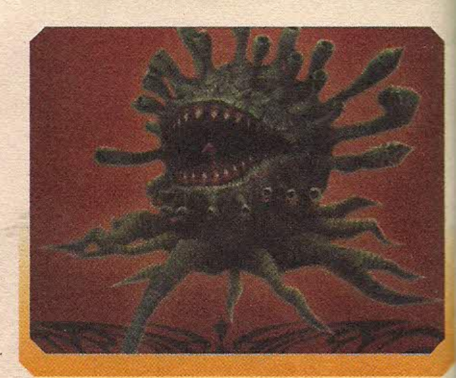
Prepare-se para algo constante no jogo: um chefe com comparsas, os quais ele manda na frente para ir "amaciando" você. Detone os dois pequenos chatos, abra o portão e parta para cima do covardão. Qualquer magia tem o mesmo efeito. Caso confie mais em sua arma, espere a magia (ele chacoalha os braços) e ataque sem medo. Para fugir de você, ele se teleporta com freqüência: corra para o ponto onde ele surgirá, já com um ataque Focus armado.



The Mushroom Forest
Chefe: Malboro

Resistência:	
Fogo – 1	Slow – 3
Blizzard – 2	Stop – 3
Thunder – 2	Gravity – 2
	Holy – 0

A planta gigante não é muito chegada a fogo, portanto... Fire nela! Use magia em cima de magia e você não terá dificuldades para matar essa erva daninha superdesenvolvida. Ah, seu negócio são as armas? Então combine a pedra de Fire com ela, e abuse do Flamestrike para vencer mais rápido. Apenas tome cuidado com o bafo venenoso do Malboro, e acabe com suas plantinhas asseclas sempre que elas aparecerem para incomodar.



The Mine of Cathurings
Chefe: Orc King

Resistência:	
Fogo – 1	Slow – 3
Blizzard – 2	Stop – 3
Thunder – 2	Gravity – 2
	Holy – 0

Esse cara é grandão, mas bem fracote. Magias e armas têm igual eficácia aqui (embora seja menos resistente a Fire), escolha o que preferir. Tome cuidado para não ficar muito próximo, por dois motivos: ele tem um ataque giratório que acerta qualquer um que ficar perto durante muito tempo, e segundo, quando o cara está quase sendo vencido, ele simplesmente explode, causando grande dano em quem for pego de surpresa. Quando ele começar a brilhar, corra para longe!



Tida
Chefe: Armstrong

Resistência:	
Fogo – 1	Slow – 3
Blizzard – 2	Stop – 3
Thunder – 3	Gravity – 2
	Holy – 0

Esse robozão de sucata também não é lá um grande desafio, mas tem ataques bem fortes. Cuidado, ainda mais se sua defesa for baixa. Fire funciona bem contra ele, assim como Holy. Evite ficar muito próximo do bichão por muito tempo, pois seus ataques são a curta distância, incluindo uma nuvem roxa que causa Slow. Fique bem distante, isso vai obrigá-lo a atacar com o canhão – coisa que é fácil de desviar e contra-atacar.



Moschet Manor
Chefe: Gigas Lord

Resistência:	
Fogo – 1	Slow – 3
Blizzard – 2	Stop – 3
Thunder – 3	Gravity – 2
	Holy – 0

Este felino fica fácil de ser derrotado se você ignorar o grandalhão no início, e partir para cima de Lamia, sua esposa comparsa. Ela não ataca, mas fica o tempo todo recuperando a energia do maridão. Dê uns sopapos nela, até que ela fuja. Sem a ajuda da companheira, o cara é mole: ataque sem parar, tomando apenas cuidado com os saltos do cara – quando ele cair de bunda no chão, cria ondas que causam dano mesmo se você estiver usando Defense.



Veo Lu Sluice
Chefe: Gollem

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 2	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 2
Thunder – 2	Holy – 0

Esse monstrengo é grande, mas também é um dos mais fáceis do jogo. Desencane das magias (a única eficaz é a Holy), corra perto e ataque sem piedade, de preferência por trás. Ele vai ficar acuado, e usará dois tipos de ataques fáceis de evitar: um raio azul, que causa paralisia (fuja para os lados) e um raio vermelho, que desenha um círculo em volta dele e que depois arde em chamas. Corra para fora desse perímetro para não virar torrada, e retome o ataque.



Daemon's Court
Chefe: Lizardman King

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 3	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 2
Thunder – 2	Holy – 0

Esse é mais complicado: tem ataques fortes, e é imune a Fire, Slow e Stop. Para completar, existem algumas pedras na arena que acionam armadilhas. Ele é bem lento, o que é bastante favorável: se sofrer algum dano alto (o lagartão dispara cinco lanças ao mesmo tempo, é difícil de fugir) dá tempo tranqüilamente de correr para longe e se curar numa boa. Tente enganar o bicho e fazer com que ele caia em suas próprias armadilhas: elas também causam dano ao Lizardman King.



Selepation Cave
Chefe: Cave Worm

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 2	Stop – 3
Blizzard – 3	Gravity – 2
Thunder – 2	Holy – 0

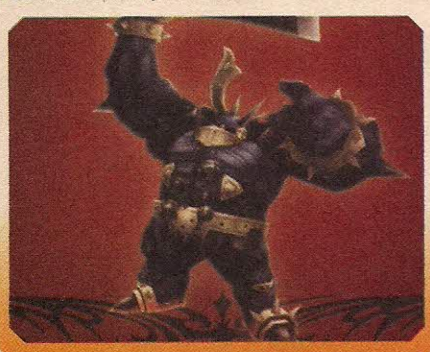
Essa minhocona fica sempre parada lá no cantinho dela, mas isso não facilita muito as coisas. Ela cospe uma areia que causa muito dano, e é difícil de fugir. Corra para os lados e aproveite para atacar. Se quiser ficar de longe, prefira as magias (Holy é a mais indicada e saiba que a bichona é imune a Blizzard), fique atento para quando ela for "sugar" você para perto: corra em direção a ela e ataque com tudo, pois você não sofrerá danos, enquanto ela estiver chupando o ar desse jeito.



Kilanda
Chefe: Iron Giant

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 2	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 3
Thunder – 3	Holy – 0

O grandalhão da espada enorme é rápido e poderoso, portanto tome cuidado. Ele começa com uma espada na mão, sinal para ficar longe e usar magias: o ataque dela é fortíssimo e difícil de escapar. Durante a batalha, a espada dele quebra, e é sua deixa para partir para cima do cara e bater muito com sua arma, pois logo ele pegará outra espada. O ciclo se repete até que o cara ficará sem armas, o que deixa o caminho aberto para você.



Conall Curach
Chefe: Dragon Zombie

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 1	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 3
Thunder – 2	Holy – 0

O dragão fantasma deixa pouco espaço na sala para você se mexer (complicado jogando em Multiplayer), e ainda, só fica vulnerável se você acertar primeiro uma magia Holy nele. Fique sempre nos flancos da plataforma, evitando os raios do bichão (em especial uma nuvem de veneno verde, que cobre quase a tela toda). Siga a rotina: jogue um Holy, ataque sem parar, corra para o outro lado, jogue um Holy, ataque sem parar, corra para o outro lado... uma hora ele cai.



Rebena Te Ra
Chefe: Lich

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 3	Stop – 3
Blizzard – 3	Gravity – 3
Thunder – 3	Holy – 0

Essa fase é uma das mais complicadas do game, e o chefe ao final dela também é um mala sem alça. Para começo de conversa, o cara fica em uma bolha, e para acabar com ela é preciso jogar uma magia nas alavancas que estão nos lados da sala. Ainda é preciso acertar o feioso com uma Holy, antes de qualquer outro ataque. Finalizando, ele é altamente resistente a todas as magias, menos a Holy, e tem ataques poderosos, como Thunder.



Lynari Desert

Chefe: Antlion

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 2	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 1
Thunder – 3	Holy – 0

Depois do trabalhão para chegar até aqui, nada mais justo que um chefe facinho, né? Para acabar com Gravity, espere ela parar de se mexer por alguns segundos. Neste momento aproveite para atacar com sua arma, sempre com combos. Já que a arena de combate é pequena, você será forçado a ficar próximo. Evite ficar parando, corra e ataque, pois os maiores ataques da bichona vêm pela frente.



Mount Vellege

Chefe: Meteor Parasite

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 2	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 3
Thunder – 2	Holy – 3

Meteor Parasite, você. Você, Meteor Parasite. Muito prazer. Finalmente você encontrou: a fonte de todo o Miasma que cobre sua querida terra. E claro que não vai ser mole acabar com ele. Prepare-se para as batalhas mais longas e complicadas de todo game até o momento.



Primeira forma:

Pois é. A batalha com a planta, ainda por cima, terá várias etapas. No início você só verá o topo do monstrengo, que durante a batalha irá fazer outras plantas menores aparecerem nas laterais. Acabe com uma delas e fique nesse canto. Pode ignorar o outro. A única parte vulnerável da planta é um longo tentáculo que sai de seu centro. Espere o momento certo e ataque. O ideal é um bom combo com sua arma.

Segunda forma:

A coisa se complica, pois a plantona começa a soltar magias que causam muito dano. Quando você ve um círculo rosa no chão, corra para longe. Tome cuidado, e siga no contra-ataque ao tentáculo de novo. Quando ele entrar na planta, corra para um dos lados da tela, pois ela irá disparar um laser que varre quase toda a área.

Terceira forma:

Agora você está ao mesmo nível dela, o que facilita os ataques físicos com sua arma. Além da magia, agora a planta tem um ataque novo: uma espécie de rajada de metralhadora, com tiros azuis. Fique ao lado da tela para não ser pego no meio do fogo cruzado, e aproveite para atacar e acabar com ela de uma vez por todas.



The Nest of Memories

Chefe: Raem

Resistência:	Slow – 3
Fogo – 2	Stop – 3
Blizzard – 2	Gravity – 3
Thunder – 2	Holy – 3

E quando você achava que a ameaça já era, surge o verdadeiro vilão. Raem, um ser alado de várias cabeças e muito, mais muito forte e chato de ser vencido. E também têm múltiplas formas, claro... tava pensando o quê?

Primeira forma:

Como um grade dragão dourado, Raem irá atacar de várias formas, mas todas elas são relativamente fáceis de evitar. O problema é que se for atingido, o dano será grande. Cuidado também com os dois pequenos comparsas que irão te atacar durante a briga. Não acabe com os dois ao mesmo tempo, ou outros surgirão breve. Detone só um e fique fugindo do outro. (O bicho é bem lento). Sua melhor chance de ataque é quando Raem estica as duas asas para te bater. Fique entre elas e corra em direção ao bico do bicho, já com seu melhor golpe engatilhado.

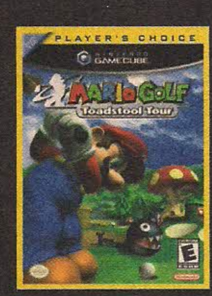
Segunda forma:

Agora a coisa complica. Além de muito forte, a forma branca (e estranha, parece uma cabeça anexa a uma espada gigante) de Raem tem uma energia enorme, e demora para ser abatida. Além do mais, é quase bobagem descrever os sete (!) ataques diferentes que o bicho tem, pois todos eles (sim, todos eles) causam pelo menos 3 corações de dano. Ou seja, fuja muito de todos eles, e esteja bem abastecido de Phoenix Downs e itens de cura. Mas sempre há uma esperança de vitória, e aqui, ela chega na forma de uma nova pedra mágica. Sim, é somente aqui que você será apresentado a um novo item no jogo. Desde o início da batalha, Raem irá soltar bolhas, que contêm as suas memórias no game. Quanto mais você tiver, melhor. Acerte essas bolhas, para que elas liberem as pedras mágicas. Mas eis o truque: acertando-as com uma magia de cura, elas irão largar uma pedra rosa, onde você verá os pontos de interrogação. Ela é chamada Ultracite, é a magia mais poderosa do game, e praticamente sua única chance de vitória. Pegue o máximo possível, ou terá problemas. E o que ela faz? Bem, ela invoca imediatamente uma magia de Firaga, Blizzaga, Thundaga, Curaga, ou a melhor de todas, que só fica disponível aqui: invencibilidade. Use a pedra, e se você receber a imunidade, não desperdice a chance: corra com tudo pra cima do monstrengo e ataque feito um doido, é sua maior chance de causar danos a Raem. Repita o processo e se cure com freqüência, não espere estar com um ou dois corações. Demora um pouco, mas você irá vencê-lo assim. Com Rael derrotado, você voltará a encarar a Meteor Parasite... mas fique tranqüilo: é apenas para um único golpe final, que irá encerrar de vez a ameaça do Miasma. Agora é só curtir a última festa em sua vila.

HACKER.
SPEEDFREAK.
BOUNTY HUNTER.
WARRIOR.
SHREDDER.

Então... quem é você?

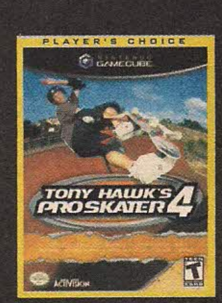
Coleção PLAYER'S CHOICE













LUIGI'S MANSION™ ■ STAR FOX® ADVENTURES ■ WARIO WORLD™ ■ SUPER MARIO SUNSHINE™ SUPER SMASH BROS.® MELEE ■ WWE WRESTLEMANIA® X8 ■ FINDING NEMO ■ NEED FOR SPEED™: HOT PURSUIT 2 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS™ ■ JAMES BOND 007™: NIGHTFIRE™ ■ SPIDER-MAN® THE LORD OF THE RINGS™: THE TWO TOWERS ■ STAR WARS® ROGUE SQUADRON II®: ROGUE LEADER™ NAMCO MUSEUM™ ■ GODZILLA®: DESTROY ALL MONSTERS MELEE ■ SUPER MONKEY BALL™ ■ SONIC ADVENTURE™ 2: BATTLE MEDAL OF HONOR™: FRONTLINE™ ■ PAC-MAN WORLD™ 2 ■ SONIC ADVENTURE DX™: DIRECTOR'S CUT







Megaman Zero 3

Mais um para sua querida coleção

Por JP Nogueira

Como o tempo passa! Já são mais de 15 anos desde que a série **Megaman** foi criada e mudou a vida de muitas pessoas. Afinal, muitos dos leitores cresceram acompanhando as aventuras do robozinho. O Game Boy Advance conta com dois carros chefes da série: **Megaman Battle Network** e **Megaman Zero**. O primeiro título é voltado aos novos jogadores, enquanto o segundo é especial para os veteranos. A série **Zero** é repleta de desafios com uma dificuldade bastante elevada, o que marcou de vez o coração dos fãs.

Em **Zero 3** o mundo ainda passa por uma terrível crise de energia. A humanidade caça os robôs fugitivos da Resistência. Mas, desta vez, a principal ameaça para os Reploids é um homem misterioso chamado Dr. Weil. No papel do lendário herói Zero, sua missão será evitar que Dr. Weil e seus lacaios consigam capturar a Dark Elf, que dá poderes quase ilimitados ao seu usuário. Se Omega e Dark Elf forem reunidos novamente, a Resistência estará com os dias contados.

O jogo é bastante fiel ao formato original. Cada vez que você derrota um dos chefes principais, recebe um chip que vai te ajudar nos outros estágios. Descobrir a ordem certa, pode facilitar muito a sua jornada até o fim. Além disso, algumas fases possuem objetivos que só podem ser cumpridos se você tiver os chips necessários. Queimar a vegetação no cenário do Deathtants Mantisk exige o chip elemental do Fogo, por exemplo, que você só consegue se derrotar o Blazin Flizard.

Uma novidade em **Megaman Zero 3** são os Secret Disks. Dentro deles você pode encontrar desde upgrades para sua armadura e informações sobre personagens, até os Cyber Elves. Estes últimos são entidades virtuais que devem ser alimentadas com itens de energia para se transformarem em Power Ups para Zero. São 180 discos a serem reunidos ao longo do jogo, uma coleção para ninguém botar defeito. Cada fase tem dez unidades, portanto é bom ter um espírito "fuçador" se quiser completar a coleção! Outro desafio que vai deixar os jogadores de cabelo em pé são os rankings. O jogo possui um sistema de avaliação de acordo com o seu desempenho no estágio. Para fazer a média final, ele considera o objetivo da fase, o tempo levado, a quantidade de inimigos derrotados, a quantidade de dano recebido, vidas perdidas e uso dos Cyber Elves. O ideal é obter sempre ranking A ou S, já que eles permitem que Zero aprenda algumas técnicas dos chefes, conhecidas como EX Skills.

Para quem é novato, o jogo também apresenta uma novidade bem vinda, o Cyber Space. Durante os estágios, você encontra portais que levam o personagem para o mundo virtual. A fase continua a mesma de sempre, mas os inimigos costumam deixar itens melhores ao serem destruídos. Além disso, todos os seus Cyber Elves se tornam ativos sem serem consumidos.

Toques Rápidos

Megaman Zero 3 tem muitas fases, cada uma com suas dificuldades específicas. Mas com algumas vidas de treino, o problema será resolvido. Serão colocadas aqui, informações essenciais para ser bem sucedido até o final.



Existem apenas dois Sub Tanks no jogo. O primeiro está na fase do Deathtants Mantisk, na área em que os robôs saem da parede para atirar bombas. Chegue até a plataforma que está no alto à esquerda. Para conseguir, utilize o Double Jump Boot Chip (pulo duplo) ou o Recoil Rod carregado sobre o robô mais à esquerda, assim conseguirá maior impulso. O segundo Subtank está na fase do Hanumachine, área onde existem grandes blocos móveis. Utilize o Recoil Rod apontando para baixo para conseguir um supersalto e chegar à plataforma com o super Upgrade.
Em alguns estágios é necessário cumprir certos objetivos para conseguir 100% no ranking. Eles são os seguintes:

- **Chilldre Inarabitta:** Você deve pressionar os 4 switches amarelos na fase. Para isso, permaneça um tempo sobre eles. Faça isso rápido antes que o inimigo os destrua!
- **Necrobat Silt**: Destrua todas as câmeras de vigilância.
- **Deathtants Mantisk:** Queime toda a vegetação usando ataques concentrados com o Fire Chip.
- **Volteel Biblio:** Antes de enfrentar o chefe, você terá acesso a um computador e deverá memorizar a localização das quatro portas que aparecerem. Saindo dessa sala, encontrará em seguida um labirinto de portas. Cada vez que entrar no lugar errado, será penalizado na pontuação da fase. Uma boa memória é útil aqui.

Na segunda fase você enfrenta os Baby Elves e de quebra ainda leva uma surpresa. Lá você pode enfrentar Phantom, um dos quatro generais do X. Por ter sido destruído fisicamente no primeiro jogo da série, ele agora só existe na forma virtual. Para encontrá-lo, entre no portal do Cyber Space e continue pela fase até chegar a uma parte cheia de espinhos e plataformas voadoras. Em vez de descer, continue para o alto e à esquerda até chegar a uma sala. Ao derrotá-lo, você será premiado com um Secret Disk que contém um dos melhores chips de Upgrade do jogo.

Os Chefes e suas Fraquezas

Como se as fases complicadas não fossem suficientes, **Megaman Zero 3** está entupido de chefes e subchefes que não vão dar sossego. Confira como derrotar todos eles na seqüência sugerida:



Omega

Estratégia: Seu ponto fraco é a barriga. Esquive-se dos tiros circulares com saltos e corridas (inclusive para passar por baixo).



Contra as esferas de energia, vá para o canto esquerdo da tela e salte apenas nas que vierem direto do local.
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: Nenhuma

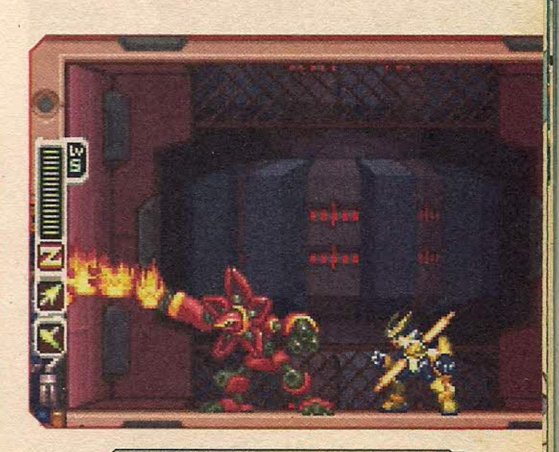
Necrobat Silt



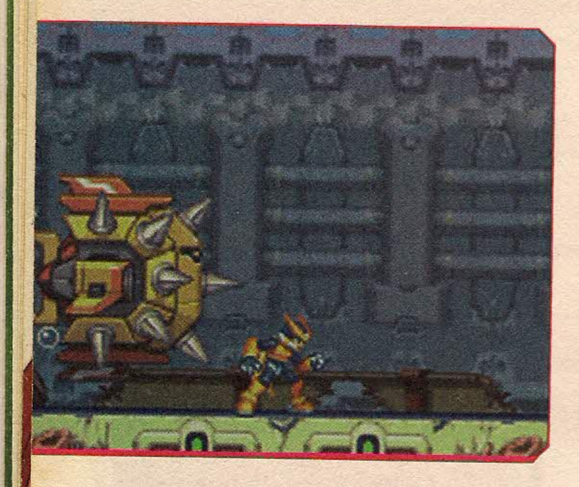
Estratégia: Acerte-o sempre que reaparecer ou antes de realizar algum ataque. Quando ele estender a mão, passe por baixo e vá para o outro lado, fugindo dos morcegos. Contra o resto dos ataques dele, basta esquivar-se com saltos ou corridas, utilizando a parede quando necessário.
Fraqueza: Gelo
Recompensa: Lightning Chip
EX Skill: Downward Stab no alto do pulo, segure para baixo e use a Z-Sabre. O efeito será melhor se estiver equipado com o Lightning Chip.

Blazin Flizard

Estratégia: O ideal é atingí-lo sempre que finalizar algum ataque. A labareda de chamas cobre quase toda a tela, então fique na parte mais alta da parede. Contra o bumerangue, use a corrida e escape para a extremidade da tela.
Fraqueza: Elétrico
Recompensa: Fire Chip
EX Skill: Explosive Shot, equipe o Fire Chip e dispare um tiro com a Z-Buster concentrada.



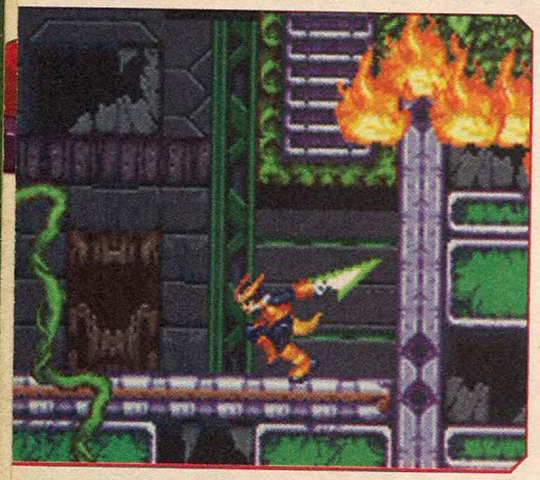
Chilldre Inarabitta



Estratégia: Utilize a parede e salte segurando o botão de corrida para desviar dos mísseis. Quando ele escalar a parede, preste atenção! Ele pode cair direto e soltar farpas de gelo (dá para desviar facilmente) ou começar a plantar bombas no cenário. Acerte-o sempre com o Recoil Rod carregado para cancelar seus ataques.
Fraqueza: Fogo
Recompensa: Ice Chip
EX Skill: Frozen Blade, segure para baixo e use o Z-Saber. Melhor se equipar-se com Ice Chip.

Deathtants Mantisk

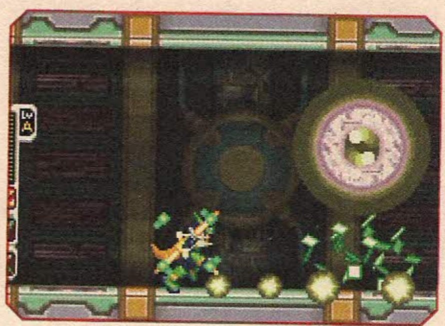
Estratégia: Chefe difícil! Sempre que ele subir nas paredes, fique atento para esquivar-se das investidas com a corrida, passando por baixo. Se ele arremessar as garras, salte-as usando a parede. Prepare ataques carregados e acerte-o sempre que tiver espaço.



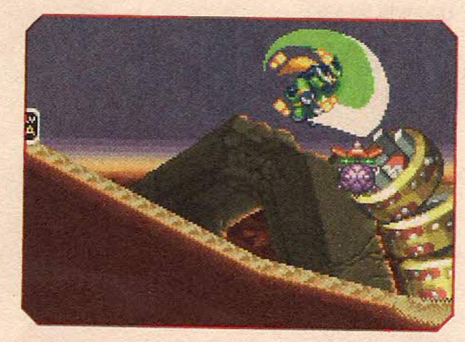
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: All Terrain Chip
EX Skill: Combo Attack, ataque repetidamente com o Recoil Rod para fazer um combo.

Purie & Kurie

Estratégia: É fácil desviar destes ataques. Carregue as duas armas ao mesmo tempo e acerte um Baby Elf de cada vez.
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: Nenhuma



Necromances Anubistepp V (Anubis)



Estratégia: Utilize a corrida para saltar sobre o bastão giratório e acerte-o com ataques carregados. Fique atento para escalar os sarcófagos quando eles surgirem no chão, e destrua os robôs-zumbi o mais rápido possível.
Fraqueza: Gelo
Recompensa: Nenhuma
EX Skill: Forward Wheel, concentre o Boomerang Shield, antes de lançá-lo segure para cima. Melhor se equipar o Lightning Chip.

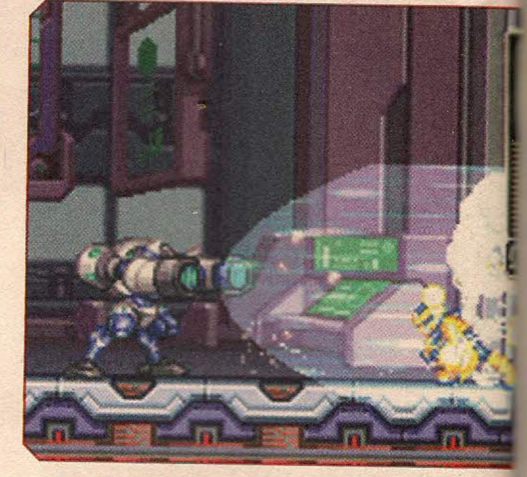
Hanumachine

Estratégia: O melhor momento para acertá-lo é logo após a investida como bola de fogo. Porém, aproveite todas as oportunidades.



Destrua os robôs-macaco todos de uma só vez com ataques carregados, e prepare-se para esquivar das investidas.
Fraqueza: Eletricidade
Recompensa: Nenhuma
EX Skill: Rising Slash, segure para cima e use o Z-Saber, melhor se equipar o Fire Chip.

Blizzard Staggeroff



Estratégia: Ele pula pela tela o tempo inteiro e lança bolas de neve que formam espinhos no chão. Destrua-as e acerte o chefe quando ele cair. Tome cuidado com o raio de gelo e utilize a parede para se esquivar.
Fraqueza: Fogo
Recompensa: Nenhuma
EX Skill: Ice Shards, equipe o Ice Chip e dispare farpas de gelo com a Z-Buster concentrada.

Copy X MK-2

Estratégia: O ideal é acertá-lo sempre que terminar a seqüência de tiros ou a rasteira. Não deixe que ele concentre energia, porque isso pode piorar a situação para o seu lado. Preste atenção também na cor da armadura, assim é possível descobrir que tipos de disparos ele usará.
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: Nenhuma
EX Skill: Gemini Shot, concentre a Z-Buster para lançar um tiro que rebate nas superfícies.



Kyubit Foxstar

Estratégia: Quando ela começar a disparar chamas, suba pela parede e caia. Repita até que ela termine a seqüência. Acerte-a sempre que ela saltar. Se ela se transformar em chamas maiores, enquanto giram pela tela, utilize a corrida e pequenos saltos para escapar.



Fraqueza: Eletricidade
Recompensa: Double Jump Boot Chip
EX Skill: Upwards Shot, solte um ataque carregado do Recoil Rod para o alto. Melhor se equipar o Lightning Chip.

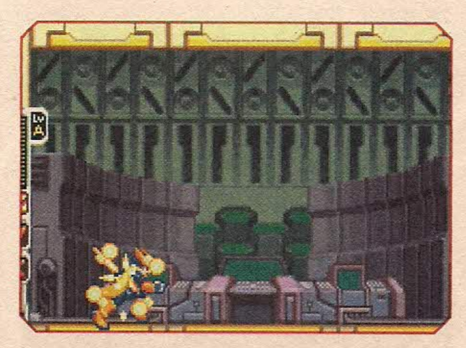
Glacier Le Cactank

Estratégia: Utilize a corrida para escapar dos ataques aéreos, e derrube-o do teto com ataques carregados do Recoil Rod. Preste atenção quando ele se balançar, e esquive-se dos seus espinhos de gelo. Cuidado também com as estalactites.
Fraqueza: Fogo
Recompensa: Spiked Shoes Boot Chip
EX Skill: Spinning Shield, concentre o Boomerang Shield e antes de lançá-lo, segure para baixo; melhor se equipar o Ice Chip.





Volteel Biblio



Estratégia: Aproveite quando ele aparecer nos buracos e descarregue suas armas na cabeça dele. Seus disparos elétricos são lerdos, então basta fugir para outro lugar da tela. Se ele sair do buraco, eletrificará toda a sala. Salte para esquivar-se.
Fraqueza: Gelo
Recompensa: Invisible Dash Boot Chip
EX Skill: Multishot, equipe o Lightning Chip e dispare tiros em duas direções com a Z-Buster.

Torredesta Cerberian





Estratégia: Seus ataques em geral são fáceis de se desviar. Cuidado com seus pulos e aproveite sempre para acertar a cabeça principal. Preste atenção quando ele lançar os cachorros! É possível acertá-los também, mas se esquive com corridas.
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: Resistance Armor Body Chip
EX Skill: Dashing Stab, durante o dash, utilize o Z-Saber.

Purie & Kurie 2

Estratégia: Os ataques continuam quase os mesmos, então utilize a estratégia já conhecida para acabar com os irmãos Baby Elves.
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: Nenhuma



Phantom

Estratégia: Utilize a corrida para escapar de suas lâminas. Quando se dividir, preste atenção! Ataque apenas o Phantom correto: sua forma é mais branca que as outras. Atinja-o sempre que possível.
Fraqueza: Nenhuma
Recompensa: Chip 006 (Ultimate Boots Chip) ▶





Dark Elf Omega



Estratégia: Dessa vez, Omega incorporou a Dark Elf, mas é basicamente o mesmo de antes. O único ataque novo é a espada. Mas basta usar a corrida para escapar e destruir as rochas com ataques carregados. Acerte a barriga do inimigo sem piedade.

Fraqueza: Nenhuma

Recompensa: Nenhuma

Giant Omega

Estratégia: O segredo é aprender o padrão dos ataques. Se ele disparar três esferas de energia com o canhão, basta saltar. Se ele lançar um feixe de luz, utilize a corrida quando baixar demais. Salte quando as cabeças piscarem os olhos, este é o sinal de que lançarão tiros na plataforma. A cabeça do meio pode lançar uma espécie de disparos teleguiados, portanto esquive-se com pulos e corridas. Omega também pode tentar te capturar com um campo de força. Se for capturado, mova o controle e aperte os botões rapidamente para escapar. Acerte as cabeças com ataques carregados nos intervalos.

Fraqueza: Nenhuma

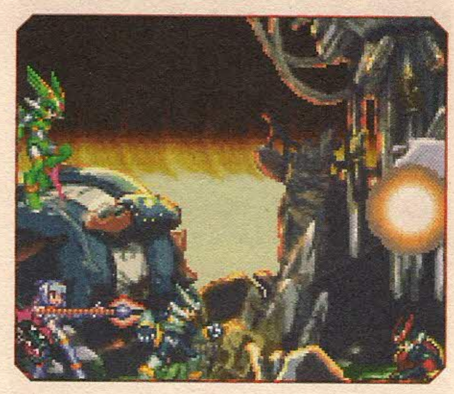
Recompensa: Nenhuma

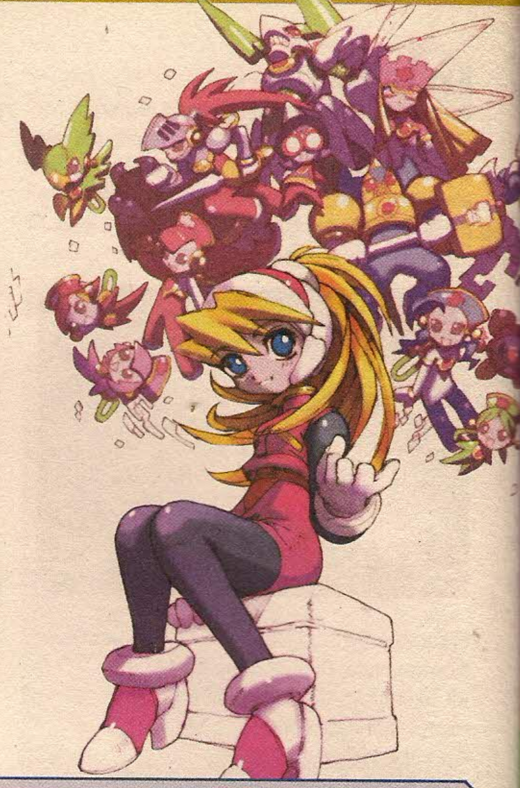




Original Zero

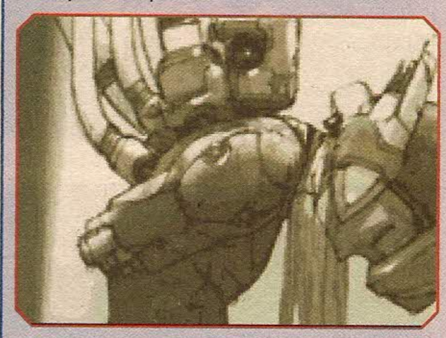
Estratégia: Que tal lutar contra o corpo original do Zero e a Dark Elf incorporada? Prepare-se, pois é a batalha mais difícil do jogo! Evite ficar muito próximo, porque os combos dele retiram muito Life. Utilize ataques carregados sempre que surgir oportunidades. É bom chegar aqui com os dois Sub Tanks cheios de energia, pois serão essenciais.





Aula de História

Com tantos jogos, é fácil se confundir com a cronologia de **Megaman**. Afinal, é possível contar no mínimo três séries que se relacionam (**Megaman**, **Megaman X** e **Megaman Zero**). Mas qual a seqüência exata?



A série **Megaman** retrata a vida do primeiro herói azul da série, também conhecido como Rock. Construído pelo Dr. Light, ele contava com a incrível habilidade de copiar as armas de seus oponentes. A missão dele era acabar com os planos malignos do Dr. Willy, então colega de trabalho do Dr. Light, e roubou os planos do amigo para tentar dominar o mundo com as máquinas.

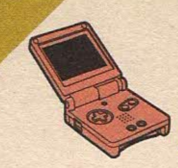
Megaman X acontece alguns anos depois do fim da série normal e tem uma história mais adulta. Encontrado em uma escavação, X é ativado por Dr. Cain para proteger a humanidade de um grupo de robôs conhecido como Mavericks. O herói azul se torna um Maverick Hunter e se une a Zero, um caçador mais experiente, para acabar com Sigma e seus lacaios. Aos poucos X descobre que foi a última criação do falecido Dr. Light, e que seu amigo Zero é a obra-prima do Dr. Willy, desaparecido até então.

Muitos anos depois, o mundo passa por uma crise grave de energia. Reunida em Neo Arcadia, a humanidade tem como protetor o grande herói X. Ele e seus generais passam a caçar indiscriminadamente os robôs para garantir a sobrevivência dos humanos. As máquinas, conhecidas como Reploids, já estavam sem esperança quando encontram um robô misterioso em uma câmara secreta. Sem lembrar suas origens, ele passa a combater as tropas de Neo Arcadia e logo descobre que é o lendário Zero. E assim começa a série **Megaman Zero**.



E sobre **Megaman Battle Network** ou mesmo **Megaman Legends**? São séries muito legais com suas características próprias, só que realmente não têm ligação tão direta na história quanto os jogos acima.


QUEM É VOCÊ?
MARIO GOLF
ADVANCE TOUR
GAME BOY ADVANCE SP



SONIC ADVANCE 3

Duas vezes mais Sonic no GBA

Por Rômulo Máthei

Quem nunca jogou ao menos um jogo de Sonic na vida que atire a primeira argola. O porco espinho azul era o maior rival de Mario na era de ouro dos 16-bit . E não por menos: com uma ação veloz como nenhuma outra, um visual moderno e fases coloridas e imensas, os games de Sonic se tornaram clássicos e encantaram a todos que jogavam. Tanto que mesmo o mais xiita dos fãs Nintendo já jogou um desses e, mais que isso, gostou. Jogos assim nunca envelhecem. Por isso mesmo, Sonic Advance 3 está aí, com o mesmo sistema de fases, inimigos, personagens e com a mesma magia dos demais jogos da série.

Mais do mesmo, mas com estilo

Dr. Eggman finalmente conseguiu reunir as sete Chaos Emeralds e, com o poder do controle do Chaos, despedaçou o mundo em sete partes. Claro que Sonic e seus amigos não ficarão de braços cruzados. Com a ajuda da Master Emerald, o porco-espinho mais rápido do mundo vai fazer de tudo para consertar o estrago. Eles devem recuperar as Chaos Emeralds de cada mundo para usar seus poderes e colocar tudo em seus devidos lugares. Mas a tarefa não será fácil. Eggman conta com sua nova arma: um robô assassino e mortal. Será que nossos heróis são páreo para essa ameaça?

Se a história não é das mais originais, os sistemas seguem o mesmo estilo que consagrou o jogo. São sete mundos com três Acts cada, reproduzindo a mesma dificuldade dos games da série. Os fãs não se sentirão nem um pouco deslocados.

Por outro lado, foi adotado o sistema de Partners. Com ele, você escolhe um personagem principal e um secundário para parceiro. Cada personagem tem uma ação diferente como Partner, as chamadas Tag Team Actions. Pressionando o botão R, Tails faz com que seu personagem possa voar por alguns instantes, Knuckles pode ser arremessado como um míssil, e outras coisas do gênero. Ao todo são mais de vinte habilidades especiais, algumas exclusivas de certas combinações.

Diversão garantida

O jogo ainda oferece uma série de estágios extras que podem ser acessados, se todas as Chaos Emeralds forem conquistadas, mini-jogos para se divertir em Multiplayer e mais uma infinidade de elementos que farão com que você jogue **Sonic Advance 3** por horas e horas. Ele pode não ser o melhor game da série, mas com certeza é o melhor já lançado para um portátil!

Gráficos	Som	Jogabilidade	Diversão	Replay
8.0	6.5	8.0	8.5	7.5

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Sonic Team
Número de jogadores: 1
Gênero: Aventura

8.5 NOTA FINAL

O jogo é a versão portátil de Sonic Heroes. Se você é fã do porco-espinho, então não deixe de jogar.

A ESTRATÉGIA

Para que você não fique na mão, preparamos uma estratégia com todos os detalhes para encontrar as entradas das fases e como vencer os chefes de Sonic Advance 3. Algumas argolas são bem fáceis de se encontrar, enquanto outras estão bem escondidas. Lembre-se de que você deve ter passado por todos os três Acts de uma fase para enfrentrar o chefe. Prepare-se!

Zone 1: Route 99



ACT RING 1: Siga para a direita do Factory Ring e quebre a barreira no chão. Acione o interruptor no chão para liberar a mola. Vá um pouco para a esquerda e suba pela corrente com a argola. Um pouco mais à direita encontrará o Act Ring 1.

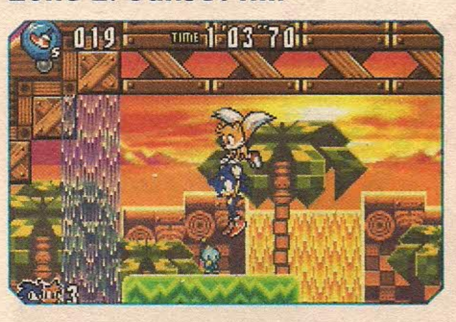
ACT 2 RING: Continue à direita depois do Act Ring 1, tomando cuidado para não cair no buraco entre os Acts. A não ser que você queira jogar o mini-game, claro.

ACT RING 3: Continue para a direita do Act Ring 2 e caia pelo abismo. Siga mais um pouco à direita e voilá!



CHEFE: Para encontrá-lo, siga à direita até achar algumas molas. Use-as e você estará no chefe. Um pouco à esquerda do mestre está o Chao deste mapa.
Para vencê-lo, não há segredos. Quando ele erguer o martelo, fique pertinho. Assim que ele descer a marretada, corra para o canto da tela e acerte a cabine de vidro.

Zone 2: Sunset Hill



ACT 1 RING: Nada difícil. Apenas continue para a direita e pule na argola.

ACT 2 RING: Seguindo para a direita do Act 1, use a mola vermelha. Siga para a direita, use então a mola amarela e continue pela esquerda.

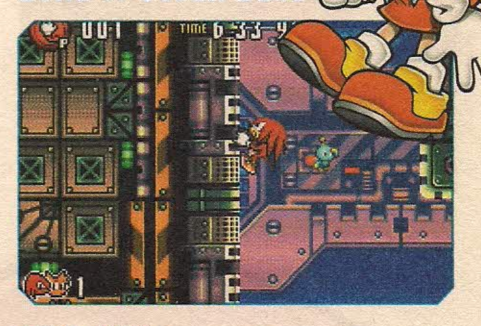
ACT 3 RING: Continue pela esquerda e use o vôo de Tails combinado com Sonic para seguir por cima. Passe pelo local onde estará o mestre e continue voando para a direita até chegar ao Act 3 Ring.



CHEFE: Para encontrá-lo, volte pelo caminho de onde veio. Acione o botão e use a mola até chegar ao mestre. Para vencê-lo, use a plataforma no meio da tela. Quando ele passar por baixo, pressione o botão para atingir a cabine de comando. Apenas tome cuidado e não seja esmagado.



Zone 3: Ocean Base



ACT 1 RING: A partir da Factory Ring, continue para a direita. Você encontrará uma cachoeira. Fique pulando sem parar na água até atravessar para o outro lado.

ACT 2 RING: À direita do Act 1 está um interruptor azul. Ele ativa a plataforma que leva a um canhão. Esse canhão leva você a um mini-game. Por enquanto, ignore-o e continue para a esquerda. Caia e chegará a uma outra cachoeira. Atravesse-a para chegar ao Act Ring 2.

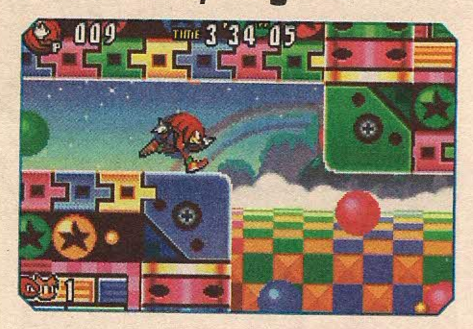
ACT 3 RING: Do Act Ring 2, siga para a esquerda e encontre uma máquina. Pule o mais alto que puder para a direita (à esquerda tem mais um mini-game). Então atravesse a cachoeira na direita e veja o Act Ring 3.

CHEFE: Para encontrá-lo, saia pela esquerda do Act Ring 3 e, no final da tela, comece subindo a cachoeira. Use o canhão, a mola e vá para a direita, onde está o anel.



Para matá-lo, posicione-se abaixo do chefe. Quando ele tocar no chão com as pernas mecânicas, pule reto e acerte a cabine o máximo de vezes que conseguir. Tome cuidado quando ele fechar os pés em direção à cabine. Quando ele fizer isso, fuja e espere a próxima oportunidade para acertá-lo.

Zone 4: Toy Kingdom



ACT 1 RING: À direita no início do mapa, você vai chegar a um pêndulo. Suba à esquerda e pule de novo para a esquerda. Vá até o Act Ring.

ACT 2 RING: Prossiga para a esquerda do Act Ring 1. Pule no foguete e caia para a direita. Siga em frente até chegar ao Act Ring 2.

ACT 3 RING: Use o Boost (segure para baixo e pressione o botão de pulo rapidamente) de seu personagem para subir pelo caminho da direita. Vá em frente e caia no vão perto do Omochao, continue para a direita e entre no último Act Ring.

CHEFE: Bem à esquerda do Act Ring 3 existe um botão azul, ele libera duas plataformas. Pule na plataforma da esquerda, use a mola e, com a ajuda dos foguetes, chegue até o Chefe. Para vencê-lo, a melhor forma é usar Knuckler e socá-lo até que ele caia no buraco. Desvie dos soldadinhos de chumbo e do ataque aéreo, continue batendo no vidro da caixa até que ela caia do outro lado da tela.



Zone 5: Twinkle Snow

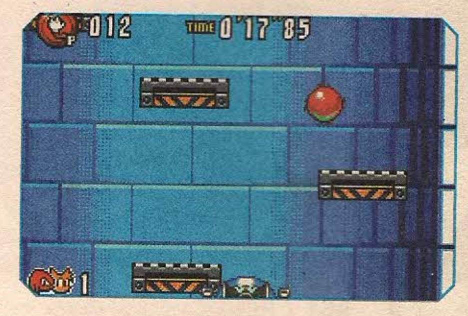


ACT 1 RING: Pertinho, basta continuar para a direita.

ACT 2 RING: A partir do Ring Act 1, siga à direita, caia pelas plataformas e continue pelas flutuantes à esquerda. Simples.

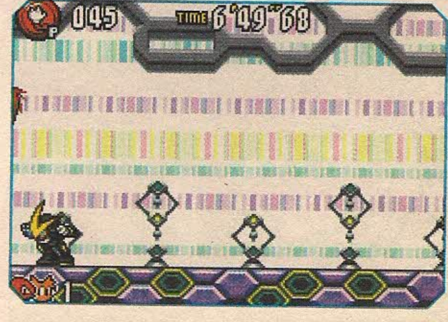
ACT 3 RING: Continue à esquerda e tome cuidado com o bloco que se desfaz. Continue mais um pouco para a esquerda e suba pelos blocos voadores.

CHEFE: Caia pelo buraco da esquerda, pule na mola e suba para a direita até chegar ao chefe desta fase.



Para derrotá-lo, o segredo é ser rápido. Vá pulando de plataforma em plataforma sem parar, pois ela cai cada vez que você pisa em uma delas. Torça para que ela caia no chefe, é a única forma de acertá-lo. Não pule sobre o chefe, e não caia em outro lugar que não seja uma plataforma. Continue assim até matar o Mestre.

Zone 6: Cyber Track

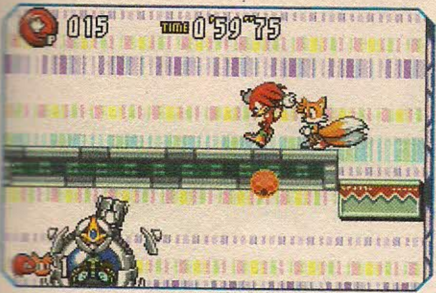


ACT 1 RING: Seguindo para a direita da Factory Ring, a gravidade vai se reverter e você vai ficar de cabeça para baixo. Continue e chegue até o Act 1.

ACT 2 RING: Use a mola perto do Act Ring 1. A gravidade vai mudar de novo. Pule para a direita, caia, continue novamente pela direita. A gravidade volta ao normal e você encontrará o Act 2.

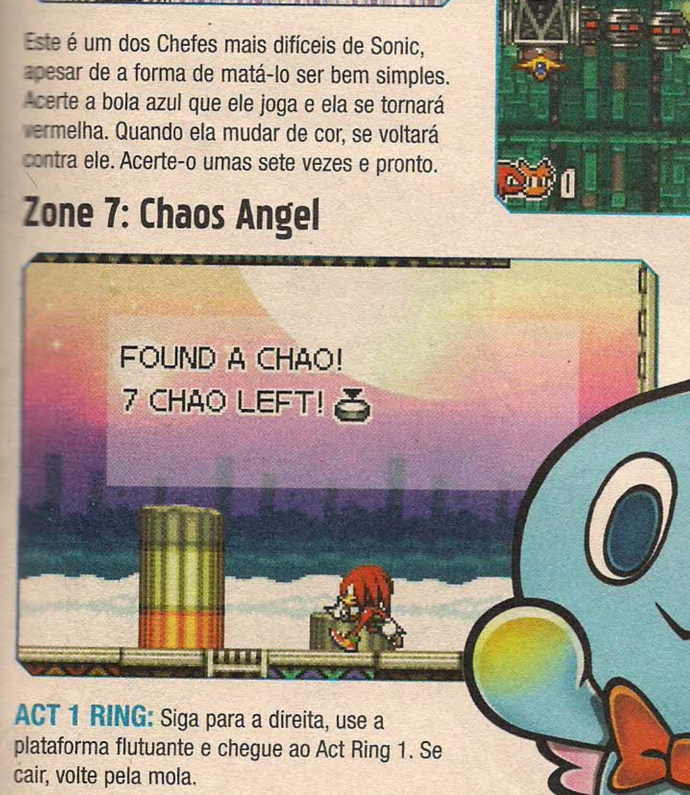
ACT 3 RING: Fique parado na plataforma perto do Act 2 até ela desaparecer. Caia e pule na máquina. Escolha a seta da direita, suba no pêndulo da esquerda e chegue ao Act Ring 3.

CHEFE: Volte para a esquerda e entre na máquina. Se descer, chegará a mais um mini-game. Para cima, você chega ao chefe.



Este é um dos Chefes mais difíceis de Sonic, apesar de a forma de matá-lo ser bem simples. Acerte a bola azul que ele joga e ela se tornará vermelha. Quando ela mudar de cor, se voltará contra ele. Acerte-o umas sete vezes e pronto.

Zone 7: Chaos Angel

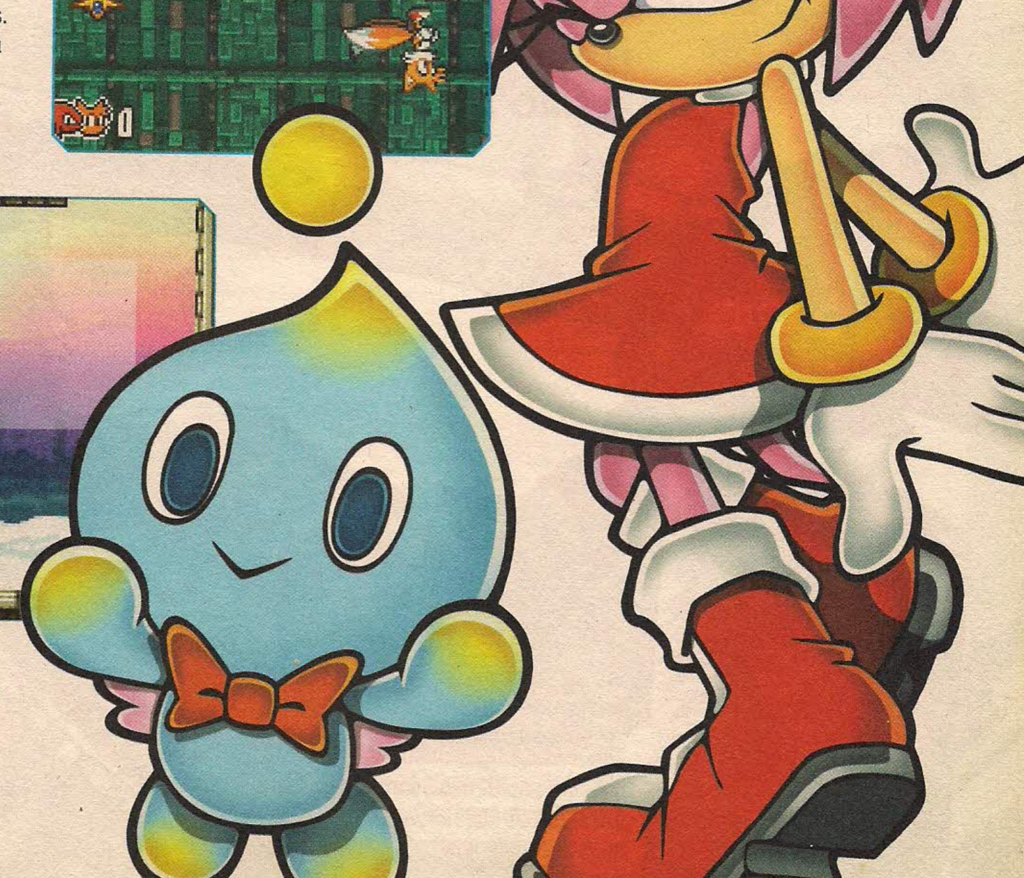


ACT 1 RING: Siga para a direita, use a plataforma flutuante e chegue ao Act Ring 1. Se cair, volte pela mola.

ACT 2 RING: Continue pelo caminho da direita. Aperte o botão azul, suba na plataforma que vai aparecer e siga para a esquerda.

ACT 3 RING: Prossiga pela esquerda a partir do Act Ring 2. Use a plataforma e atravesse o buraco para chegar ao Act Ring 3.

CHEFE: Pule pela mola, suba para a direita, use o trampolim e continue pela esquerda. Esteja preparado, pois este é o grande último desafio. O chefe tem três formas diferentes, cada uma com uma fraqueza. Na primeira forma, pegue as argolas e acerte a pequena cabeça do chefe com o seu ataque especial (segure para baixo e aperte botão de pulo). Quando ele ficar girando, pule para se desviar e mantenha-se sempre do lado onde a pequena cabeça está. Acerte-o oito vezes e pronto. Na segunda forma, saia e siga para a direita.



Tente acertá-lo antes que ele saia do chão. Seja rápido e desvie dos mísseis. Na forma final, desvie das mãos quando elas caírem. Suba por elas e acerte a cabeça. Bastam uns seis acertos para acabar com a raça de Eggman. Boa Sorte!

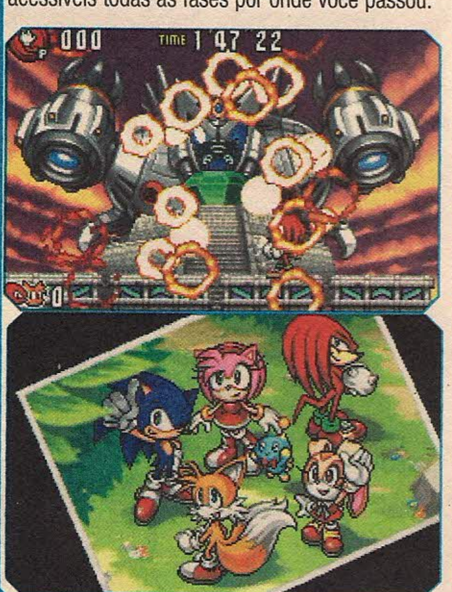
CHAOS, SPECIAL KEYS, SPECIAL SPRINGS E SPECIAL STAGE

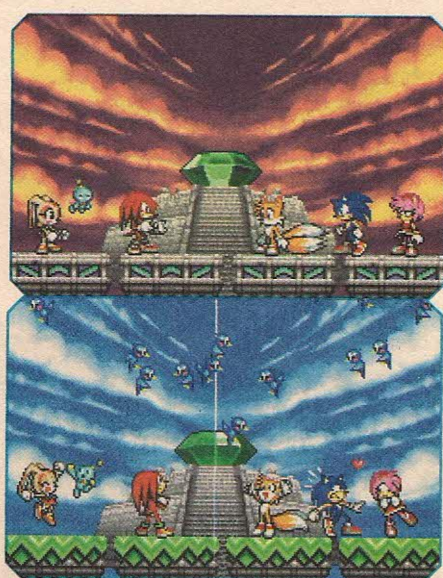
Para habilitar todos os extras de **SA3** será preciso encontrar alguns elementos espalhados pelas fases. Confira aqui o que cada um deles faz.

CHAO: Chaos são azuis e se parecem com alienígenas. Existem 70 no jogo, dez em cada zona. Alguns só podem ser conseguidos com combinações específicas. Quando encontrado, ele vai para o Chao Playground. Lá também estarão acessíveis todas as fases por onde você passou.

SPECIAL KEYS: Após pegar todos os Chaos, a Special Key aparecerá. Elas estão sempre no início das fases. Pegue-as e continue sem morrer. Se pegar todos os Chaos e as chaves não aparecerem, vá a Sonic Factory e no estágio incompleto. A Special Spring estará nas áreas do mapa.

SPECIAL SPRINGS: Existe uma Special Spring escondida em cada área. Se você tiver as Special Keys, basta usá-las para abrir os Special Stages e boa sorte. Lá você deverá correr para pegar todas as argolas que conseguir no limite de tempo estabelecido. Boa sorte!







NINTENDIVERSÃO!

Atividades para você passar suas férias exercitando o seu lado Nintendo

Enfim, férias. A época do ano que mais esperamos, quando podemos aproveitar cada momento para fazer o que mais gostamos. Mas isso nem sempre acontece. Aquele jogo que você queria alugar pode não estar disponível, ou está um dia chuvoso lá fora e você não tem um GBA SP ao seu alcance. Foi para essas ocasiões que criamos esta seção especial com passatempos relacionados a tudo do mundo Nintendo para você resolver! E então, vai encarar este desafio? As respostas sairão na próxima edição.

Por Eric Araki e Fabio Santana

PALAVRAS CRUZADAS

Complete os espaços com as respostas corretas. Elas podem ser nomes de personagens, séries ou mesmo abreviações de nomes de jogos. Se você não souber uma delas, não desista. Você pode preencher as que sabe e assim receber mais pistas sobre as respostas misteriosas.

Verticais

1 Nome do maior inimigo de Mario.
2 Parceiro do urso Banjo em um sucesso para N64.
3 Mario vence seus inimigos acertando-os com os ___.
4 A principal diferença entre Luigi e seu irmão é que Luigi é _____.
5 Personagem da série Zelda com bigode engraçado.
6 Pokémon cobra, do tipo Venenoso.
7 O maior sucesso de tiro em primeira pessoa da Rare no N64.
8 Planeta dos principais inimigos de Samus.
9 Diagramador da Nintendo World (dica: procure pelo nome no expediente).
10 Personagem da Capcom que fez 15 anos em 2003.
11 Criador de Mario, Zelda e antos outros personagens famosos.
12 Ex-presidente da Nintendo e fundador da empresa.
13 Para salvar seu progresso em Resident Evil você gasta uma ___ Ribbon.
14 Pokémon do tipo Pedra/Inseto, que evolui para Armaldo.
15 Cabo usado para conectar um console à televisão.
16 Jogo eleito melhor do ano de 2003 pela NW.
17 Você está num barco perseguido pelo Bowser e seu exército. O que você faz?
18 O que você evitar no jogo de Game & Watch Fire?
19 A última aparição da bolota cor-de-rosa no Cube foi em Kirby ___ Ride.
20 Jogo da Silicon Knights, considerado um dos mais apavorantes do Cube.
21 Uma das versões de Pokémon lançadas para o Game Boy Color.
22 Fantasma que aterroriza Luigi em Luigi's Mansion.
23 Como são chamados os chefes de fase.
24 Personagem cor-de-rosa, até hoje um dos maiores sucessos da Nintendo.
25 Lutador com jeito de dinossauro de Killer Instinct.
26 Sucessor do Gameboy Color.
27 Jogo eleito o melhor de luta para o Gamecube em 2003 pela NW.
28 Inimigo de Harry Potter. Seu nome é Voldem___.
29 Game que marcou o retorno da Squaresoft para os consoles Nintendo.
30 Nome da princesa de Super Mario Bros.
31 Encanador bigodudo mais famoso do planeta.
32 Ninja de Soul Calibur, extremamente rápida.
33 Personagem do clássico The Lost Vikings que também apareceu em Rock'n'Roll Racing.
34 Para vencer Ganon, Link usa a Master ______.

Horizontais

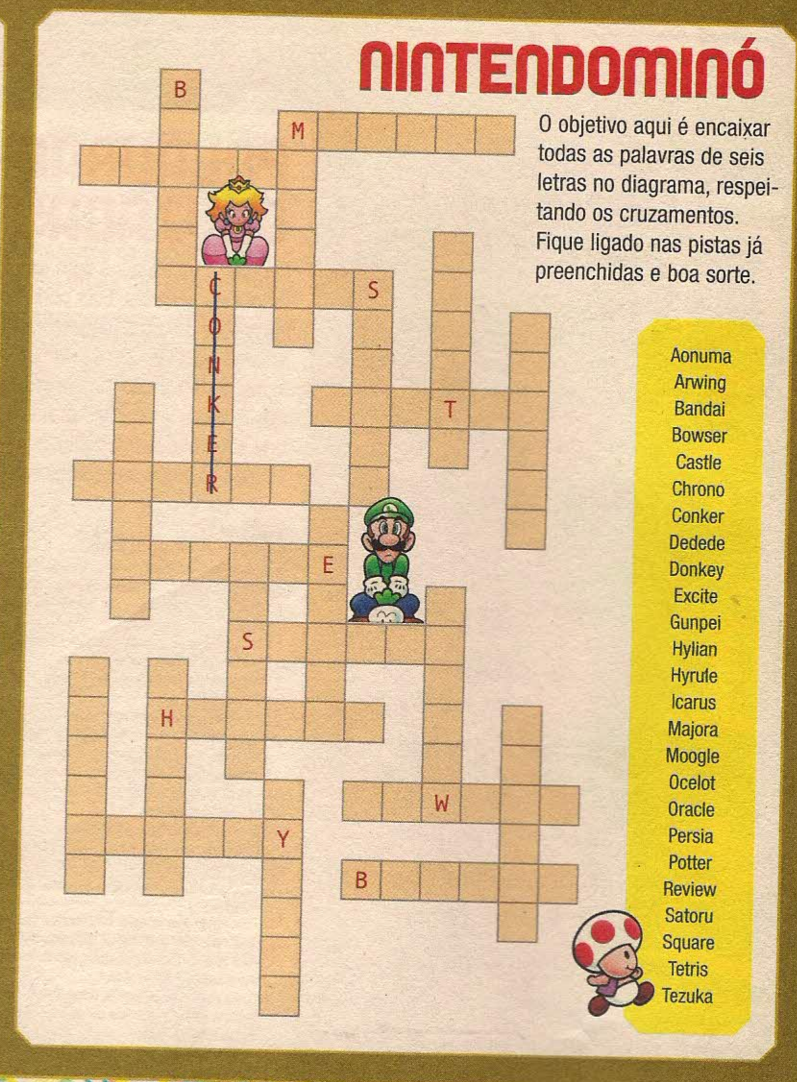
22 Personagem de Super Mario que dispara ovos sobre seus inimigos.
24 Abreviação para nocaute, muito comum em jogos de luta.
35 Uma das novas habilidades de Mario em Mario Vs. Donkey Kong.
36 Pokémon rinoceronte, tipo Pedra/Terrestre, que evolui do Rhyhorn.
37 RPG estratégico da Enix que iniciou a carreira no SNES e já apareceu no N64 e GBA.
38 Abreviação de Inteligência Artificial.
39 Série mais famosa de games de luta da Capcom.
40 Caçadora de recompensas que encarou desde piratas do espaço a águas-vivas mutantes.
41 Game da Konami criado por Hideo Kojima, lançado em 87 para o Nintendinho.
42 Morcego acrobata da Capcom, que estrelou dois games de ação no SNES mas fracassou.
43 Novo jogo de Mario Golf para o GBA, Advance ____.
44 Enviar emails dizendo "eu amo a Nintendo" para todos os que você conhece.
45 Personagem secreto de Mortal Kombat: Deadly Alliance, para o Cube.
46 Game baseado em série de sucesso. Chegou aos GBAs com Operation Surma.
47 Personagem criado por Shigeru Miyamoto e primeiro grande inimigo de Mario.
48 Antiga rival da Nintendo, hoje produz games de grande qualidade para o Cubo e o GBA.
49 Grupo que representa o Brasil na Olimpíada de Atenas, em 2004.
50 Cor do boné de Wario.
51 Antigo rival de Pokémon que agora também dá as caras no GBA.
52 Sigla para o revolucionário portátil de nova geração da Nintendo.
53 Sinônimo de "feito".
54 Jogo de tiro lançado recentemente para Cube e GBA, Serious ___.
55 Momento sem noção: ator de filmes de ação que anda meio desaparecido, Chuck ______.
56 Inimigo de Megaman que concede a arma Leaf Shield ao ser derrotado.
57 Raios nocivos emanados pelo Sol.
58 Égua de Link, que apareceu pela primeira vez em Ocarina of ime.
59 O mesmo que rapaça, ruque que visa favorecer o jogador.
60 Série de ação e terror da Capcom que recebeu duas versões exclusivas no Cube.
61 Inimigo mascarado dos irmãos Mario.
62 Último jogo de Metroid para o Cube. Metroid _____.
63 Sobrenome de Luigi.
64 Controle sem fios da Nintendo para o Gamecube.
65 Pokémon lendário, até pouco tempo conseguido apenas em torneios da Nintendo.
66 Item especial dos bebês Mario em Mario Kart: Double Dash!!
67 Princesa que é sempre salva pelos irmãos Mario.
68 A única mulher do primeiro Killer Instinct.
69 Garota que ajuda Link em suas aventuras. Possui até canção própria.
70 Jogo da série The Legend of Zelda que marcou a estréia de Link no mundo 3D.

CAÇA-PALAVRAS

No diagrama abaixo existem dez palavras relacionadas com o mundo Nintendo. Podem ser nomes de personagens, nomes inteiros de jogos, consoles e muito mais. Será que você consegue encontrar todas?

```
Y F L A Q R P A P L H M F I F E N
C U E A C T I T U M I G Z A Q G K
F W H A L A K I T U C T E Z U D C
A T D H A W M F R U E P T Q Z G H
P M H H F D I C M S C A Q T H D O
Y E W C H K N O S T L W Q S F N Z
Q T C S Q G T G L M I Y A M O T O
D R W R H K O U P P M Q W R G A S
U O O A Q R D M A M B E M B E T T
K I N G D E D E D E E T T Y I K A
H D K L B X Z L V B R E B M A V T
R T U O Y W K O K I R I Q P O B U
A P L H M F I F E N S Z G K S V E
R T Y S T E E L I X A T D H A W T
A R Y H V W Y V I R T U A L B O Y
C T D H A S T J L D S Z G K S V Q
```

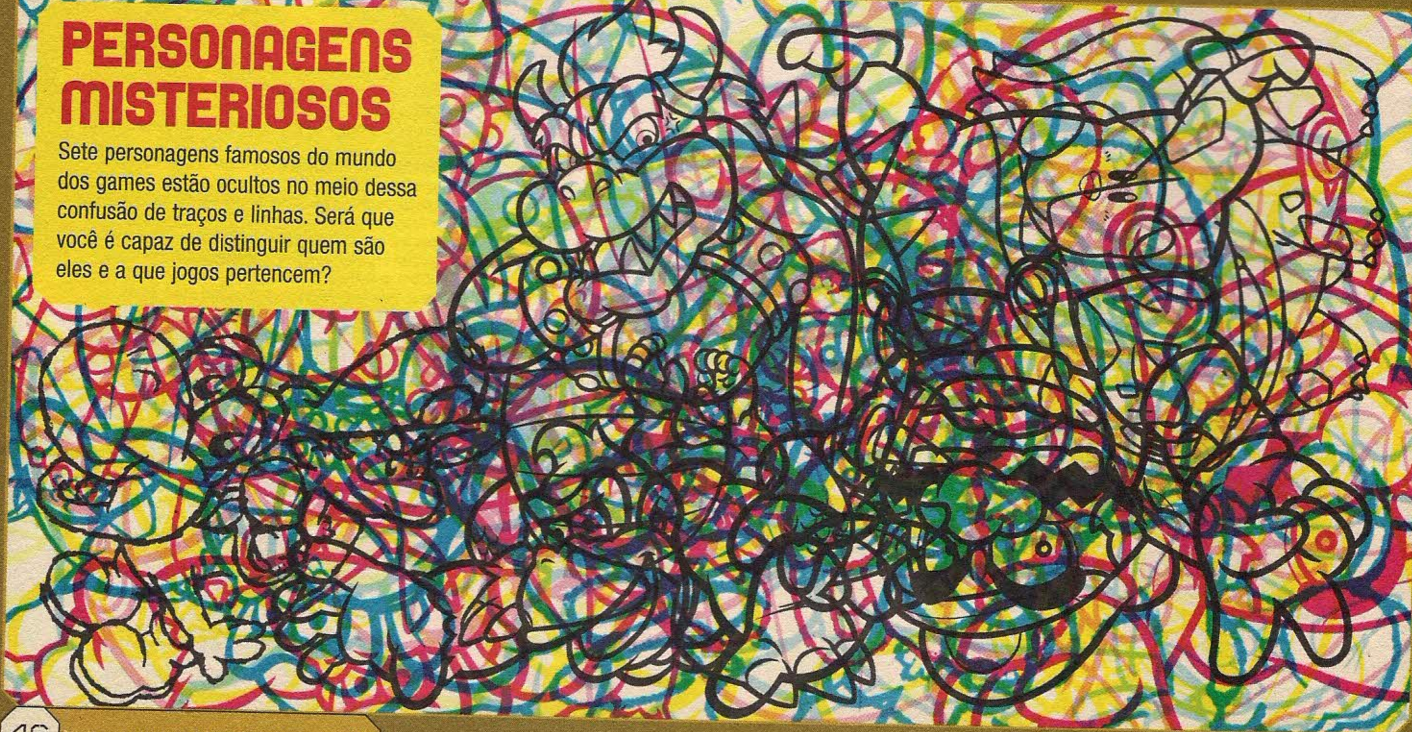
Chozo Statue · Cogumelo · Ice Climber · Lakitu · King Dedede
Kokiri · Metroid · Miyamoto · Pikmin · Steelix · Virtualboy



NINTENDOMINÓ

O objetivo aqui é encaixar todas as palavras de seis letras no diagrama, respeitando os cruzamentos. Fique ligado nas pistas já preenchidas e boa sorte.

Aonuma
Arwing
Bandai
Bowser
Castle
Chrono
Conker
Dedede
Donkey
Excite
Gunpei
Hylian
Hyrule
Icarus
Majora
Moogle
Ocelot
Oracle
Persia
Potter
Review
Satoru
Square
Tetris
Tezuka

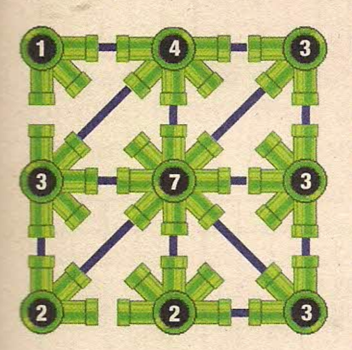


PERSONAGENS MISTERIOSOS

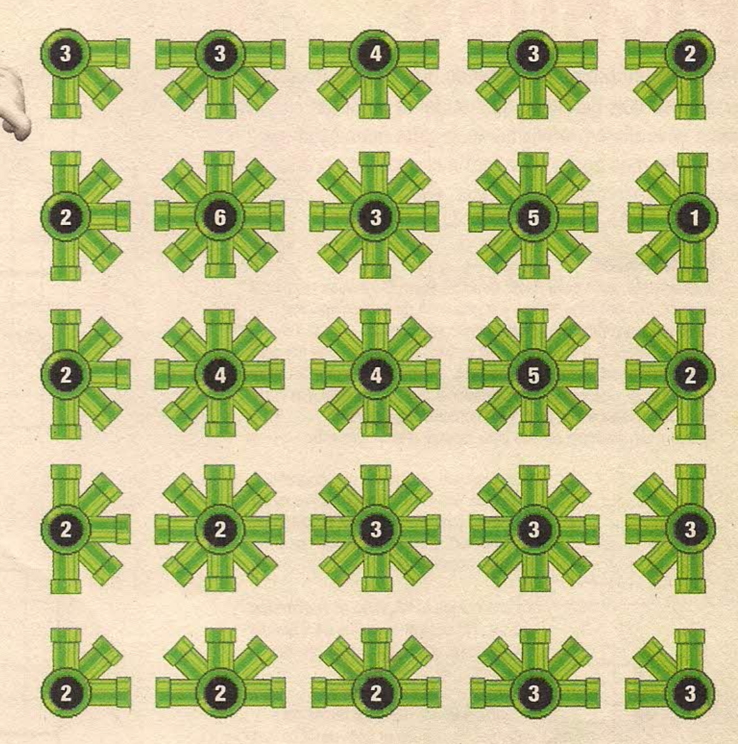
Sete personagens famosos do mundo dos games estão ocultos no meio dessa confusão de traços e linhas. Será que você é capaz de distinguir quem são eles e a que jogos pertencem?

O ENIGMA DOS CANOS

Que dureza para o Luigi! Além de ser esquecido na maioria dos jogos, de ser o eterno "personagem-secundário-que-se-não-estivesse-lá-ninguém-notava", ele precisa cuidar de um encanamento complicado. O objetivo aqui é unir todas as válvulas, de forma que os encanamentos entre elas não se cruzem.



O número em cada válvula representa o número de canos que deve sair dela para que o encanamento funcione (por exemplo, o número três indica que devem sair três canos daquela válvula). Dica: comece pelos canos com menos válvulas e mais conexões.
O exemplo ao lado representa um encanamento já funcional. Você consegue ajudar nosso esquecido herói?



PICROSS

Picross é um puzzle da Nintendo que estreou no Game Boy, onde teve dois games, e ganhou fama no Super NES, com mais nove títulos. Infelizmente, a série nunca veio para o Ocidente, mas agora você tem a chance de apreciar este jogo de observação e paciência.

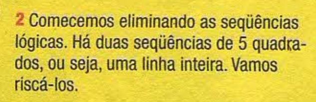
Instruções

Basicamente, você deve riscar quadrados em diagramas para fazer aparecer um desenho. Acima e à esquerda do gráfico aparecem as coordenadas verticais e horizontais de cada coluna e linha. Os números indicam a quantidade de quadrados preenchidos em cada linha. Quando há mais de um número, significa que são mais de uma seqüência de quadrinhos preenchidos, e que há um intervalo entre elas. Utilize lápis e borracha para completar o diagrama.

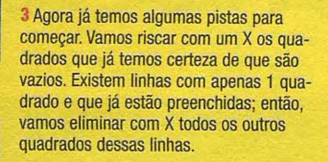
Vamos a um exemplo prático para facilitar o entendimento:



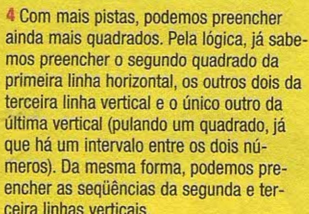
1 No exemplo, usaremos um diagrama básico de 5x5 quadrados. Observe os números no topo e à esquerda do diagrama: eles indicam onde os quadradinhos precisam ser preenchidos.



2 Comecemos eliminando as seqüências lógicas. Há duas seqüências de 5 quadrados, ou seja, uma linha inteira. Vamos riscá-los.

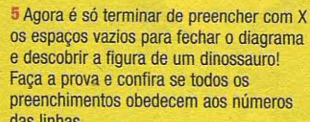


3 Agora já temos algumas pistas para começar. Vamos riscar com um X os quadrados que já temos certeza de que são vazios. Existem linhas com apenas 1 quadrado e que já estão preenchidas; então, vamos eliminar com X todos os outros quadrados dessas linhas.

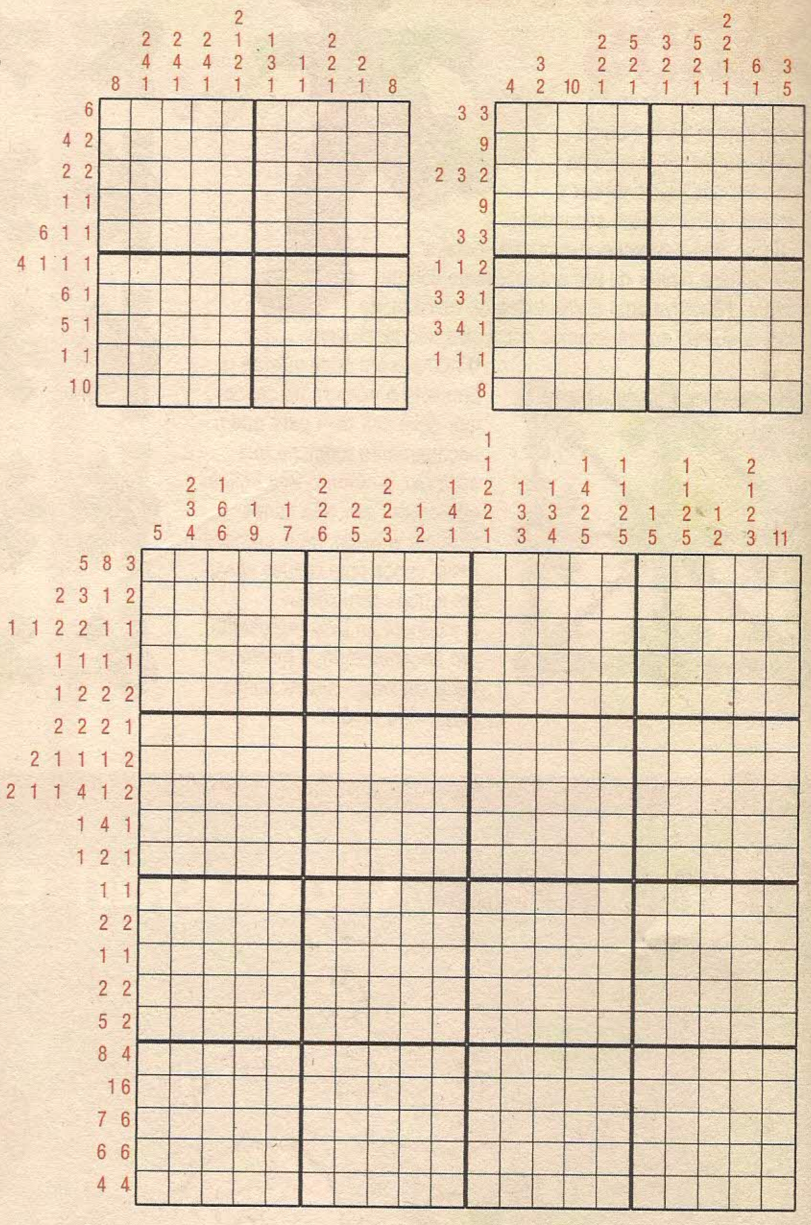


4 Com mais pistas, podemos preencher ainda mais quadrados. Pela lógica, já sabemos preencher o segundo quadrado da primeira linha horizontal, os outros dois da terceira linha vertical e o único outro da última vertical (pulando um quadrado, já que há um intervalo entre os dois números). Da mesma forma, podemos preencher as seqüências da segunda e terceira linhas verticais.





5 Agora é só terminar de preencher com X os espaços vazios para fechar o diagrama e descobrir a figura de um dinossauro! Faça a prova e confira se todos os preenchimentos obedecem aos números das linhas.

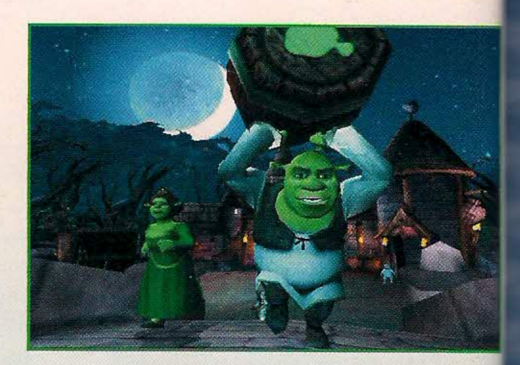




SUN MRMP
Felicidade:
esta sensação
a gente
não descarta.
Doe seus cartuchos e toners
vazios à AACD e colabore
com um futuro mais alegre
para milhares de crianças.
Agora você tem uma nova forma
de contribuir para que a AACD ofereça
tratamentos gratuitos a cada vez mais
portadores de deficiência física.
Basta doar os cartuchos ou toners
vazios das suas impressoras, que
seriam descartados, para nossa
instituição arrecadar verbas
com a reciclagem.
Doando o total de 15 cartuchos
e/ou toners, um técnico autorizado
pela AACD vai até o seu endereço
e se responsabiliza pela retirada
destes materiais. Para quantidades
menores, disponibilizamos um
posto de doação em nossa sede.
Não descarte a chance
de colaborar com terapias,
consultas, aparelhos
e muitos sorrisos.
É simples e não custa nada.
Ligue para (11) 5576-0948,
de 2ª a 6ª feira, das 8h às 18h.
Se quiser mais informações, envie um
e-mail para adm-carolina@aacd.org.br
AACD
ASSOCIAÇÃO DE ASSISTÊNCIA
À CRIANÇA DEFICIENTE

SHREK 2

Desta vez o verdinho fez bonito



Se você é daqueles que perdeu horas preciosas de sua vida jogando os (terríveis) games estrelados pelo ogro Shrek, chegou a hora de sorrir. É verdade que games como **Shrek Super Party** e **Shrek Extra Large** fediam mais do que o pântano onde o monstro mora, mas desta vez, a Activision veio em socorro do bichão verde, e convocou a equipe responsável por **True Crime: Streets of LA** para que, finalmente, Shrek tivesse uma aventura decente nos games. O jogo segue o enredo do filme, com Shrek e Fiona indo visitar os pais da princesa, que não estão lá muito felizes com a idéia de sua filhinha se casar com um monstro verde que mora em um pântano.

Mas isso fica para o cinema. No game, essa história toda serve apenas para criar um clima antes das fases, e acaba nem se aprofundando muito no enredo. A coisa toda se resume em uma breve explicação do que deve ser feito em determinada fase e pronto. Isso é até normal, visto que o game todo é simples e não muito desafiador, evidentemente buscando um público mais jovem e fã de Shrek.

Chame a sua turma

O destaque do game fica mesmo para a jogabilidade. Durante sua aventura nas terras coloridas de **Shrek 2**, você terá contato com nada menos que dez personagens jogáveis, e estará sempre no comando de quatro deles. A combinação varia de acordo com a fase, mas geralmente traz Shrek, Fiona, o Burro e um convidao especial, como o Gato de Botas ou o Boneco de Gengibre. Com um simples toque no botão, você opta por controlar um dos integrantes desse quarteto, escolhendo qualquer um para determinada ação. Claro que cada um possui características e habilidades próprias, o que significa que apenas determinado personagem conseguirá resolver certos puzzles, por exemplo.

E se você for daqueles que não vê graça em jogar sozinho, o game permite que até outros três jogadores entrem e saiam da aventura a qualquer momento. Você pode começar um jogo, chamar alguém para comandar algum outro personagem por um tempo, e depois que o cara cansar e for embora, continuar sozinho a mesma partida.

Missões e mais missões

A progressão no game se dá através de pequenas missões dentro de cada fase, onde você deve capturar galinhas, itens e jóias, por exemplo, ou ajudar outros personagens. Há uma missão com os Três Ratos Cegos, que lembra muito o clássico Lemmings, você deve escoltar os bichos até sua casa, prevenindo-os de cair em buracos e outras coisas. Se estiver jogando sozinho, os outros três personagens irão ajudar em algumas tarefas, mas não conte muito com isso: eles pouco fazem.

Além dessas missões, algumas fases trazem o que o game chama de "Hero Time": um desafio a um certo personagem específico de seu grupo, que deve partir em uma missão solo. Como todo o resto, essas pequenas missões (quase mini-games, na verdade) são bem simples e pouco desafiadoras, mas ajudam a diferenciar um pouco o jogo como um todo. **Shrek 2** não é um daqueles jogos que vai prendê-lo em frente da televisão por horas a fio – até por que dá para terminar tudo rapidinho – mas é um avanço imenso para o personagem que até agora só tinha estrelado porcarias no mundo dos games.

– Renato Villegas


Fiona, Shrek, Burro e todos os personagens do filme estão no jogo.



Gráficos	Som	Jogabilidade	Diversão	Replay
8.0	6.0	8.0	7.0	7.0

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Luxoflux
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

7.0 NOTA FINAL

Depois de dois fiascos, finalmente a Activision veio ajudar o bichão verde. Desta vez, a produtora caprichou em **Shrek 2**.

Nintendo 24 horas
www.nintendoworld.com.br

Matérias exclusivas, fóruns, papéis de parede, especiais, entrevistas e muito mais!

Confira a nova seção onde você faz perguntas direto para quem tudo sabe e tudo vê: a Nintendo of America



Nintendo World
Novidades da E3:
Novo Zelda e Donkey Konga
Tudo sobre o Nintendo DS
Pokémon World especial
Selo Nintendo Oficial
QUAL MARIO?
A Nintendo anuncia 5 jogos do encanador para 2004. Escolha o seu!
Reviews, estratégia e dicas para GBA
70
Você pediu e pergunte aos pilotos voltou
Saiba como aparecer na Nintendo World

Acesse o site e saiba como ganhar uma coletânea exclusiva com 4 jogos da série Zelda!





Harry Potter and the Prisioner of Azkaban



O bruxinho mais famoso do mundo está de volta, e não é só nos cinemas. O terceiro jogo da série **Harry Potter** chega arrasando no Game Boy Advance. Desta vez, o responsável pelas confusões que assombram bruxos e trouxas é Sirius Black, um assassino perigoso que fugiu de uma prisão de segurança máxima. Como se isso não bastasse, o feiticeiro também é um poderoso aliado de Você-Sabe-Quem, e está atrás da única pessoa que seu amo não conseguiu aniquilar. Devido a esses últimos acontecimentos, a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts está de pernas para o ar. Os guardas de Azkaban estão por todos os lados, o que provoca um verdadeiro tumulto entre os estudantes. E adivinhe? Harry vai descobrir fatos que jamais poderia imaginar sobre seu passado! Este jogo guarda tantas surpresas quanto uma caixa de feijõezinhos de todos os sabores...

Harry Potter: O RPG!

À primeira vista o game pode parecer apenas como o segundo jogo – uma cópia do primeiro, porém com mais fases e alguns truques novos. Apesar disso, basta jogar um pouco para perceber que esse terceiro game traz várias inovações. A principal delas é que agora, não somos obrigados a controlar somente Harry. Na maior parte do tempo, Potter, Hermione e Rony andam juntos e, para trocar de personagem, basta apertar um botão. Cada um tem suas próprias habilidades, como feitiços e até o modo de se comportar em uma batalha. Por isso, você deve escolher um dos três para realizar determinada tarefa e resolver os puzzles. Falando em batalhas, esta é outra grande mudança em **HP3**. Para os combates, os criadores adotaram um sistema de RPG, com batalhas por turno, medidores de energia e até mesmo experiência! Agora encontrar centenas de inimigos nas salas não é de tão enjoativo, já que você vai acumulando pontos e tornando seus personagens cada vez mais poderosos. Apenas preste atenção em seus Magic Points, já que eles se esgotam rapidamente.



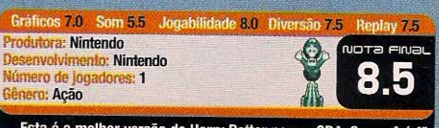
Jura solenemente que não fará nada... de bom?

Pensa que as melhorias terminaram? Que nada. Os gráficos são bem trabalhados, principalmente se comparados às duas últimas versões. Os personagens principais ganharam feições adolescentes caprichadas e os efeitos sonoros também não ficam atrás. As músicas não são excelentes, mas têm qualidade suficiente para impedir que você abaixe o volume do GBA. Fora isso, ainda há um modo com mini-games para jogar sozinho ou com amigos, uma área para trocar Cards com o cabo Game Link e um kit para cuidar melhor de sua coruja, que só pode ser conseguido através da conexão com a versão do Game Cube.

O melhor de todos

No mais, tudo continua como sempre. Seus amigos e professores ainda vão pedir aquele favor difícil de ser realizado, os gêmeos Weasley continuarão tentando vender as bugigangas que inventam e você provavelmente se perderá pelo castelo ao tentar encontrar o caminho para sua aula de poções - tudo no melhor estilo Harry Potter!

Juliana Fernandes



Gráficos 7.0 Som 5.5 Jogabilidade 8.0 Diversão 7.5 Replay 7.5

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação

Nota Final **8.5**

Esta é a melhor versão de Harry Potter para o GBA. Se você é fã dos outros, pode estranhar um pouco, mas não ouse perder esse!

Antz Extreme Racing

Consegue imaginar um bando de formigas apostando corrida em um autódromo? Muito estranho para o seu gosto? Então substitua os carros por latinhas usadas, garrafas velhas ou lápis gastos e troque o autódromo por jardins. O resultado é **Antz Extreme Racing**. O jogo é baseado no (um pouco antigo) filme "Formiguinhaz", e não possui muitos segredos. Basta acelerar e tomar cuidado para não bater em nenhum obstáculo ou adversário, já que um simples descuido pode resultar em uma derrota. Os cenários são variados. Na cozinha, por exemplo, pipocas, azeitonas e baratas voam por todos os lados. No entanto, toda a parte gráfica, tanto da pista quanto dos personagens, deixa a desejar. O som segue a mesma linha e não empolga. Se quiser experimentar algo com velocidade e diferente de **Mario Kart**, esta é uma opção, só não espere muito dele.



Juliana Fernandes

Gráficos 5.0 Som 4.5 Jogabilidade 5.0 Diversão 4.5 Replay 3.0

Produtora: Empire Interactive
Desenvolvimento: Magic Pockets
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

4.5 Nota Final

Está virando moda fazer jogos de corrida com personagens antigos... E este não é o melhor do gênero.

Sitting Ducks

A rádio Kduck anuncia uma promoção que dará ingressos para o show de uma famosa banda, a King of the Bongos. O crocodilo Aldo e seu amigo Bill irão fazer de tudo para assistir ao King Of The Bongos. A partir daí é só confusão. Para você nada disso faz sentido? Não é à toa que o jogo se chama – numa tradução tosca – Patos Sentados! O game é dividido em várias fases e cada uma delas têm um objetivo diferente, como, por exemplo, conseguir dinheiro, arrumar máscaras e tirar vacas de seu caminho. Para dificultar as coisas, o tempo vai contra você. Por sorte, existem alguns bônus que podem lhe garantir segundos a mais. Além do Story, o jogo também possui o modo Race, onde três patos e um pingüim apostam uma corrida de moto pela cidade. É melhor se esforçar, já que nesta competição não há lugar para vice-campeões. Os controles são complicados no início, mas nada que um pouco de prática não resolva. Os gráficos são bons, apesar de apresentarem algumas falhas.



Juliana Fernandes

Gráficos 7.0 Som 5.0 Jogabilidade 4.5 Diversão 7.0 Replay 6.0

Produtora: Hip Interactive
Desenvolvimento: Light and Shadow Productions
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

6.5 NOTA FINAL

Por incrível que pareça, ele é divertido. Se está à procura de um jogo rápido, este é uma boa pedida.

Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage



Crash é um velho conhecido dos jogadores de outros sistemas. Agora, finalmente, o bicho laranja mais esquisito do mundo dá as caras no GBA. A história começa quando o vilão Ripto, famoso por atormentar o dragão Spyro em suas aventuras, encontra o Dr. Neo Cortex, arquiinimigo de Crash. Depois de compartilharem alguns planos mirabolantes, os dois resolvem se unir e trocam de mundo. Por essa, a dupla colorida não esperava. O modo Story é exatamente como todos os jogos de **Crash**: engraçado, divertido, coloridíssimo e abarrotado de mini-games. Você não começa com todos os ataques logo de cara, mas aprenderá novos golpes na medida em que for vencendo os chefes. Recolha o máximo de cristais roxos que conseguir e se prepare para passar mais de uma vez em cada estágio, já que é fácil deixar algo para trás. Por sorte, até Spyro dá as caras durante o game. Quando cansar do Story, você pode tentar o Party Mode, no qual é possível jogar todos os mini-games liberados durante as fases. Você pode escolher entre jogá-los sozinho ou com alguns amigos. Você também pode trocar Cards colecionáveis que estão espalhados pelas fases entre os dois jogos. Vale a pena conferir!

Juliana Fernandes

Gráficos 8.5 Som 8.0 Jogabilidade 8.5 Diversão 9.0 Replay 8.0

Produtora: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Plataforma

8.5 NOTA FINAL

É o mais divertido dos dois games, além de ser um dos melhores jogos de ação dos últimos tempos.



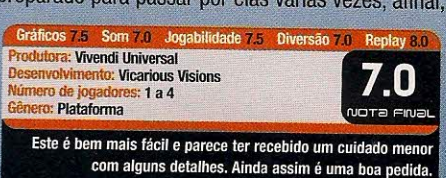
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy





Diferente de **Crash**, o dragãozinho roxo Spyro já apareceu outras vezes no GBA. O problema é que em nenhuma dessas vezes ele foi muito feliz, já que seus jogos eram ruins. Felizmente, isso mudou em **Spyro Orange**. Desta vez, o Dr. Neo Cortex acaba conhecendo Ripto, o rival de Spyro. Ambos resolvem trocar de mundos e toda a confusão tem início. Enquanto um vai parar na nova aventura de **Crash**, o outro resolve atormentar a tranqüilidade do dragãozinho roxo. Na pele (ou seriam escamas?) de Spyro, você terá que passar por várias fases, cada uma com um tema diferente. É bom estar preparado para passar por elas várias vezes, afinal, pegar todos os itens espalhados de uma só vez é praticamente impossível. Os inimigos são esquisitos e mais fáceis de serem vencidos que em **Crash Purple**. Você só precisa cuspir fogo para tirá-los de seu caminho. Isso faz tudo perder um pouco da graça. Quando cansar de jogar sozinho, experimente trocar alguns cards com o Cabo Link ou disputar algumas partidas dos mini-games encontrados no Party Mode.

Juliana Fernandes



Ultimate Card Games

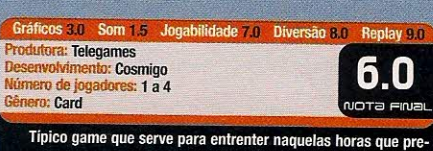




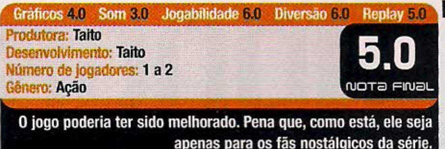


Quando se fala em Card Games, os viciados em jogos logo pensam em nomes como **Yu-Gi-Oh!** ou **Pokémon**. Talvez, muitos não se lembram que o bom e velho baralho comum ainda existe. Para os que não estão com a memória tão comprometida, foi lançado o **Ultimate Card Games**. Nele, existem vários jogos, todos explicados passo a passo, com direito a janelinhas de dicas e tudo mais. São 3 tipos: em Solitaire você encontra vários jogos comuns nos PCs, como Freecell e Paciência. Já os modos Classic e Casino são para jogar em grupos, que podem ser formados por adversários virtuais ou por amigos, aumentando ainda mais a graça da jogatina. Existe também um Face Creator para personalizar o seu jogo, porém ele é muito fraquinho. Aliás, fraco como toda a parte gráfica que é simples demais, e que ajuda a entediar mais rapidamente, junto com suas músicas de espera telefônica. O maior ponto negativo mesmo, pelo menos para nós, brasileiros, é não existirem aqui, jogos mais comuns para nossa cultura, como truco ou buraco. Talvez seja melhor assim, vai que algum jogador se empolga, grita "é truco, Marreco!" e joga o GBA no chão...

Daniel Lima



River City Ramsom EX



River City Ransom EX é um remake de um antigo sucesso do Nintendinho, e do qual poucas pessoas devem se lembrar atualmente. No game, você é um brigão do colégio que quer proteger sua escola contra as gangues de rua. Para isso, você encara uma pancadaria no estilo **Double Dragon**, mas com pitadas de humor e RPG. Você pode melhorar os atributos do seu personagem juntando grana e comprando comida nos restaurantes do jogo. Pena que o game não tenha evoluído desde a versão do NES. Os gráficos são fracos, apenas um pouco mais coloridos do que na versão original. Os controles também não ajudam. Para dar uma voadora, o jogador precisa apertar A + B, quando poderia haver a opção de usar os botões L e R. A música é a mesma do jogo antigo. Enfim, **River City Ransom Ex** serve apenas para os mais nostálgicos, que gostavam muito (mas muito mesmo) da primeira versão. Se você não se encaixa nesse perfil, melhor ficar afastado.



Daniel Lima

CT Special Forces 2

Gráficos 7.0 Som 6.0 Jogabilidade 7.0 Diversão 7.0 Replay 3.0

Produtora: HIP Interactive
Desenvolvimento: LSP
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

7.0 NOTA FINAL

Se voce é grande fã de jogos de tiro no estilo Metal Slug, não deixe de testar esse jogo.

Já ouviu falar na LSP? Não? Pois ela foi a responsável por **CT Special Forces 2**, um game que merece sua atenção. No começo você deve pilotar um helicóptero e defender um comboio com comida para a população numa guerra, mas logo o cenário muda para a invasão do lugar, e você terá que encarar os terroristas na unha. Nessa parte, o jogo lembra muito **Metal Slug**, da SNK, com a ação horizontal e tiros voando para todos os lados. Além de tudo isso, ainda existe a possibilidade de pilotar um tanque e pular de pára-quedas. O jogo tem gráficos de desenho animado, e os comandos são bem fáceis. Para ajudar durante as fases, é possível conseguir novas armas. A música, os gritos dos personagens e os tiros são perfeitos para colocar o jogador no clima de guerra do jogo. **CT** tem apenas dois pontos negativos: o fato de usar o sistema de passwords, quando poderia muito bem ter uma bateria interna, e também o baixo fator Replay, já que uma vez terminado você não vai jogar novamente.



Daniel Lima

Sabre Wulf



Mesmo que muitos não admitam, a Rare foi uma das melhores produtoras de games para os consoles Nintendo. Felizmente, a criadora de pérolas como **Donkey Kong Country**, ainda desenvolve games para o GBA. E **Sabre Wulf** é um exemplo desse talento todo. O jogo conta a história de Sabreman, um herói que no passado (mais exatamente em 1984, no jogo **Sabre Wulf**, lançado para computadores) prendeu o lobo Sabre Wulf em um amuleto mágico. Tudo estava bem até que o misterioso Doutor Dolittle-Goode conseguiu roubar o amuleto e libertou o espírito maligno. O objetivo do jogo é recuperar as partes do amuleto, que foi dividido em oito pedaços, prender novamente o animal, e se livrar de sua ameaça. Para isso, Sabreman invade as diversas tocas do lobo para encontrar os objetos que o ajudarão na procura pelo amuleto. A ajuda que ele recebe é a dos animais que são libertados durante as missões. Todas as fases são muito curtas, em que a rapidez e a habilidade em usar os animais contam mais do que tudo. Em todas você deve saber como driblar o lobão, evitando assim, virar o jantar. Se você passou noites e mais noites tentando alcançar 100% em **Donkey Kong Country**, com certeza vai adorar **Sabre Wulf**.



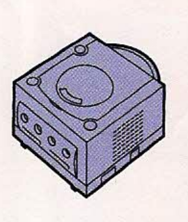
Daniel Lima

Gráficos 9.0 Som 9.5 Jogabilidade 9.0 Diversão 10 Replay 8.0

Produtora: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Plataforma

9.0 NOTA FINAL

Jogabilidade muito simples e divertida, além de gráficos realmente bons. Um jogo imperdível e um trabalho digno da Rare.



MEDAL OF HONOR Frontline cheat

CABEÇA DE AQUÍLES
Em Enigma coloque a senha HEADSUP.

TODAS AS FASES
Em Enigma coloque ALBINO

ESCUDO A PROVA DE BALAS
Em Enigma coloque REFLECTOR. As balas ainda podem penetrar o escudo, se os tiros forem dados bem próximos do jogador

COMPLETE AS MISSÕES COM A GOLD STAR
Em Enigma coloque SEAGULL.

FIQUE COM TUDO
Em Enigma coloque BALLOWAX.



VIRE UM DEUS
Pause no meio do jogo e pressione B, L, B, R, Y, L, X, ↓.

INIMIGOS INVISÍVEIS
Em Enigma coloque HIDENSEEK.

PASSWORDS PARA AS FASES
Para entrar nas missões abaixo é só colocar as senhas em Enigma.

Missão 2 - EAGLE
Missão 3 - HAWK
Missão 4 - PARROT
Missão 5 - DOVE
Missão 6 - TOUCAN

TORPEDO MOH
Em Enigma coloque BIGBOOMER.

HOMENS DE CHAPÉUS
Em Enigma coloque MADHATTER.



SEJA PERFECCIONISTA
Em Enigma coloque FLAWLESS.

GRANADA DE BORRACHA
Em Enigma coloque BOUNCE.

BALA DE PRATA
Em Enigma coloque SILVERSHOT.

TIROS COM O SNIPER
Em Enigma coloque SUPERSHOT



Medal of Honor: Rising Sun

LISTA DE TRUQUES
Na tela de passwords, coloque as senhas abaixo para obter o efeito desejado:

BENGAL – Imortalidade
GOURAMI – Escudo a prova de balas
DISCUS – Munição ilimitada
PLECO – Balas de prata
MOOR – Granadas de borracha
CICHLID – Cabeça de Aquíles
LOACH – Replay de todos os itens
ZEBRA – Soldados invisíveis
TETRA – Homens de chapéus
BOTIA – Modo perfeccionista
SPINEFOOT – Braços grandes
LELAUPI – Usar sempre a Sniper





Gladius

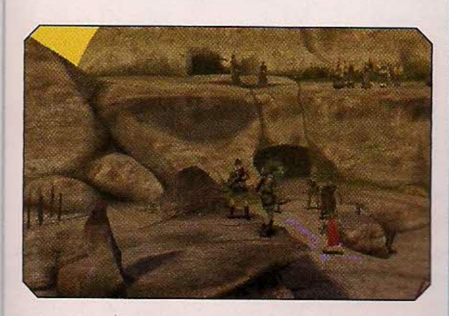
CONTROLE A CÂMERA
Pause o jogo durante o combate e então pressione ↑, ←, ↓, →, ←, ←, ←, ←, ↑, ↑, ↑ e ↑.

ABAIXE A HABILIDADE DOS INIMIGOS
Na sala da liga, pause o jogo e pressione: →, →, →, ↑, ↑, ←, ←,←, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓ e ↑.
Obs: repetindo o código para abaixar cada vez mais a habilidade dos inimigos.

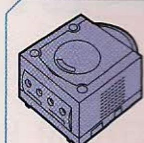
DINHEIRO GRÁTIS
Em sua escola pause o jogo e faça a seqüência: →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ←, Y e ←. Você vai ganhar 1000 dinars que poderá usar diversas vezes.

DIMINUA A DIFICULDADE DOS INIMIGOS
Na sala da liga, pause o jogo e pressione: →, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑ e ↓.

SEM LIMITE PARA O EQUIPAMENTO
No menu da escola pause o jogo e faça a seqüência: →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ←, Y, Y e Y.







Pokémon Colosseum



HABILITE: JIRACHI
Para isso, basta conectar o seu Game Boy Advance, com **Pokémon Sapphire**, ao seu GameCube com o Bonus Disc de **Pokémon Colosseum**.

HABILITE ORRE COLESSEUM COM 100 BATALHAS
Complete a torre Colesseum no modo Single e Double Battle.

HABILITE ORRE COLESSEUM COM 50 BATALHAS
Complete o Phenac Stadium, Pyrite Colesseum e Under Colesseum em Single e Double Battle.

HABILITE A MÁQUINA DE TROCA
Essa máquina faz com que o jogador possa trocar Pokémon das versões **Pokémon Ruby** e **Sapphire**. Para habilitar basta derrotar o lutador de Realgam's Colosseum.

PEGUE HO-OH
Para encontrar o pássaro místico você deve satisfazer duas condições básicas:
1. Capture e purifique todos os 48 Pokémon do tipo Shadow (Sombra) no Story Mode.
2. Derrote todos os cem treinadores em Mt. Battle. Isso pode ser feito no Single ou no Double Battle Mode.
No entanto, você pode usar apenas um time do Story Mode, não pode ser do **Ruby** ou **Sapphire**. Se você quiser deixar essa regra de lado, simplesmente use o trade center em Phenac City para importar seus monstrinhos para seu time no Story Mode.

Depois de derrotar o centésimo treinador em Mt. Battle, Ho-oh vai aparecer e será automaticamente transportado para o seu PC.

Obs: Se o seu PC estiver cheio, você não pegará Ho-oh e terá que tentar novamente o desafio de Mt. Battle.

Como purificar os Pokémon do tipo Shadow
1. Ponha o Pokémon do tipo Shadow no seu grupo e dê uma volta com ele.
2. Faça-o lutar.
3. Use CALL no Pokémon durante a batalha quando estiver no HYPER MODE e use COME TO.
4. Deixe-o no Daycare.
5. Use o item SCENT no COLOGNE CASE.
Repetindo os métodos acima Os Pokémon vão começar a se purificar. O processo varia de acordo com a natureza de cada Pokémon.

Lista dos Pokémon do tipo Shadow (Sombra)

Makuhita	Piloswine
Bayleef	Sneasel
Quilava	Aipom
Croconaw	Murkrow
Noctowl	Forretress
Flaaffy	Vibrava
skiploom	Ariados
Quagsire	Granbull
Misdreavus	Raikou
Slugma	Sunflora
Furret	Delibird
Yanma	Heracross
Mantine	Skarmory
Remoraid	Miltank
Qwilfish	Absol
Meditite	Houndoom
Swablu	Tropius
Dunsparce	Metagross
Sudowoodo	Tyranitar
Entei	Smeargle
Ledian	Ursaring
Suicune	Shuckle
Gligar	Togetic
Stanler	





Donkey Kong Country



MAIS VIDAS

Para começar o jogo com 50 vidas, vá para Start. Na tela de seleção de fases, coloque o cursor sobre Erase. Então, segure o botão Select e pressione B, A, R, R, A, L. Quando iniciar o game terá 50 vidas. Você pode usar este código também na tela de seleção de fases.

BÔNUS ANIMAL

Na tela de início vá para Erase e segure Select e depois pressione B, cima, B, B, A.

MODO HERO

Termine o game com 100% então selecione o modo para dois jogadores e assim poder acessar o Hero Mode. Você vai jogar sem Donkey Kong Barrels e Checkpoints.

MENU DE SOM

Na tela de início vá para Erase e segure Select e depois pressione B, A, L, L, A, baixo.

YUYU HAKUSHO: SPIRIT DETECTIVE

Novos modos de jogo
Termine o game para habilitar o Tournament Mode. Termine o Tournament para abrir o Arcade no modo principal.

TREASURE PLANET

Códigos para as fases:
Fase 4: rabbit
Fase 5: sunshine
Fase 8: rainbow
Fase 11: mountain
Fase 12: captain
Fase 13: snowman



Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

LISTA DE TRUQUES

Na tela de Passwords coloque os códigos abaixo para obter o efeito desejado:
100 gemas: **V1S10NS**
Transformar os inimigos em ovelhas: **SH33P**
Transformar o Spyro em laranja: **SPYRO**





Sonic Battle

LISTA DE TRUQUES

Coloque o código abaixo em Emerl's habilitar o respectivo card.

alogK - Amy Combo Card
EkiTa - Chaos Combo Card
ZAhan - Cream Combo Card
tSueT - E-102 Combo Card
yU3Da - Knuckles Combo Card
AhnVo - Rouge Combo Card
75619 - Sonic Combo Card
Armla - Shadow Combo Card
OTrOi - Tails Combo Card



Obs: Respeite as letras maiúsculas e minúsculas.



Mega Man Zero 2

ABRA O MODO HARD

Termine o game e depois segure L quando selecionar um novo game para jogar no nível mais difícil.

ABRA A GALERIA DE ARTE

Termine o game no nível Hard, depois coloque o cursor sobre New Game e segure L + A + Select e pressione Start.



ICE AGE

PASSWORDS PARA AS FASES

Na tela de passwords coloque os códigos para abrir estágios diferentes.

2: PBBQBB	7: PCTQBB
3: QBCQBB	8: RFTQBB
4: SBFQBB	9: CKTQBB
5: DBKQBB	10: MTTQBB
6: NBTQBB	

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de passwords coloque o código: NTTTTT.

VEJA UMA ARTE SECRETA

Na tela de passwords coloque o código: MFKRPH



Pokémon Ruby

FALE COM A ESPOSA DO BERRY MASTER

Diga a esposa do Berry Master as frases abaixo para ganhar as berries:
SUPER HUSTLE: para ganhar a Belue Berry.
COOL LATIOS: para ganhar a Durin Berry.
CHALLENGE CONTEST: para ganhar a Pamtre Berry.
GREAT BATTLE: para ganhar a Spelon Berry.
OVERWHELMING LATIAS: para ganhar a Watmel Berry.



LISTA COMPLETA DE TM

TM-01 -- Raging Punch
TM-02 -- Dragon
TM-03 -- Water
TM-04 -- Enlighten
TM-05 -- Roar
TM-06 -- Toxic
TM-07 -- Hailstorm
TM-08 -- Build-Up
TM-09 -- Seed Machine
TM-10 -- Hidden Power
TM-11 -- Sunny
TM-12 -- Provocation/Taunt
TM-13 -- Ice Beam
TM-14 -- Blizzard
TM-15 -- Hyper Beam
TM-16 -- Light Screen
TM-17 -- Protect
TM-18 -- Rain Dance
TM-19 -- Giga Drain
TM-20 -- Safeguard
TM-21 -- Frustration
TM-22 -- Solar Beam
TM-23 -- Iron Tail
TM-24 -- Thunderbolt
TM-25 -- Thunder
TM-26 -- Earthquake
TM-27 -- Return
TM-28 -- Dig
TM-29 -- Psychic
TM-30 -- Shadow Ball
TM-31 -- Combo
TM-32 -- Double Team
TM-33 -- Reflect
TM-34 -- Electric Swift
TM-35 -- Flamethrower
TM-36 -- Sludge Bomb
TM-37 -- Sandstorm
TM-38 -- Fire Blast
TM-39 -- Rock-Seal
TM-40 -- Beak Slash
TM-41 -- Anti-repeat
TM-42 -- Bittersweet
TM-43 -- Secret Power
TM-44 -- Rest
TM-45 -- Attract
TM-46 -- Thief
TM-47 -- Steel Wing
TM-48 -- Skill Swap
TM-49 -- Intercept
TM-50 -- Over Heat





Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage

GANHE 100 WUMPA FRUIT

Na tela de Password coloque CR4SH

GANHE 200 WUMPA FRUIT

Na tela de password coloque G3cko para ganhar 200 wumpa fruit.

MINI GAME DO SPYRO

Quando começar o jogo segure L e R e a tela vai se transformar no mini-game Spyro Party USA. Você ainda pode escrever SW1NGS3T na tela de password.



Megaman Battle Network 3 White Version

PEGUE OS ITENS NA NUMBERMAN MACHINE

Use os códigos abaixo na Numberman Machine, na loja de Higsby. Todos esses códigos podem ser usados somente uma vez:

01697824 - CopyDmg *
03284579 - HeroSwrd P
15789208 - AirShot3 *
21247895 - HiCannon *
31549798 - Spreader *
33157825 - GaiaBlde *
50098263 - Muramasa M
54390805 - Thndrblt *
63997824 - VarSword F
65497812 - Salamndr *
76889120 - StpCross S
88543997 - Tsunami *
95913876 - GtStrght S
19878934 - SetSand
23415891 - AirShoes
24586483 - SneakRun
41465278 - WpnLV +1
67918452 - QuickGge
11002540 - SpinBlue
28274283 - SpinGrn
72563938 - SpinRed
77955025 - SpinWht
90690648 - Mr. Famous' wristband
05088930 - Untrap
24586483 - SneakRun
35331089 - Unlocker
46823480 - Untrap
56892168 - FullEnrg
57789423 - MiniEnrg
86508964 - MiniEnrg
87824510 - LockEnmy
99826471 - FullEnrg





SCOOBY DOO 2 Monsters Unleashed

FASE FINAL

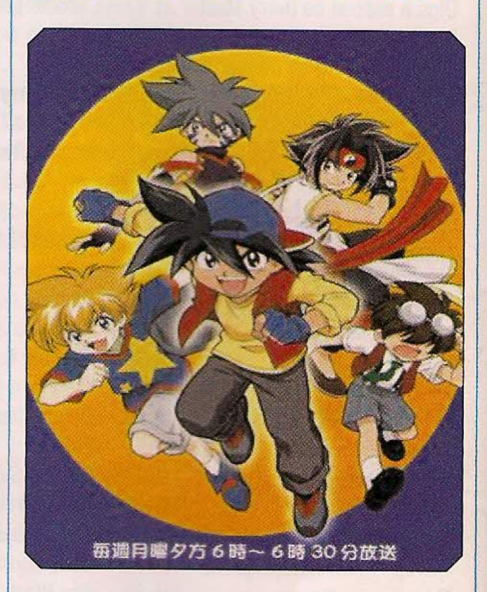
Na tela de Passwords coloque 5DBY3MT8 para ir direto para a última fase: Scooby V.S. Masked Guy.







Beyblade: Ultimate Blader Gem



TODOS OS BEYBLADES

Para ter todos os Beyblades pressione B, L, R e ↓ na tela principal.

DERROTE OS INIMIGOS NA TELA

Pause o game e pressione ↑, ↑, →, ← e L para destruir todos os inimigos na tela.

RESTAURE O MEDIDOR DE ATAQUE

Para restaurar o Bit Beast Attack Meter, pause o jogo e pressione ←, →, ← e →.

Yuyu Hakusho: Spirit Detective





NOVOS MODOS DE JOGO

Termine o game para habilitar o Tournament Mode. Termine o Tournament para abrir o Arcade no modo principal.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

SUPER COCOO GAME

Com o jovem Link, vá para Lon Lon Rach e entre pela primeira porta à esquerda. O dorminhoco estará em uma sala cheia de galinhas. Pegue e jogue algumas no canto do ambiente com a escada. As galinhas ficarão presas lá. Agora jogue normalmente o Cucoo game. Três super-galinhas serão atiradas na sala. Bem mais fácil de vencer agora, já que as outras penosas estão presas. O prêmio: uma garrafa de Lon Lon milk.

DEKU STICKS INQUEBRÁVEIS

Faça o seguinte para conseguir: pegue muitos Deku Sticks, equipe um, faça o Jumping Slash Attack em um objeto e acerte bem no meio do stick. Ele se quebrará. A metade que ficou com você é invencível e duas vezes mais forte que a espada normal de Link.

GOLD SKULLTILLAS ILIMITADAS

Primeiro você precisa de bombas, canções e do bumerangue . Vá para o castelo Hyrule, pule no fosso para não ser visto pelos guardas. Ande até chegar a um canto mais raso, então você verá uma árvore. Toque a canção. Um buraco surgirá, pule nele. Lá dentro haverá muitas paredes que poderão ser derrubadas com bombas. Em uma delas está skulltilla. Tome cuidado. Primeiro mate o inseto e fique próximo ao círculo que te manda de volta para a superfície. Atire o bumerangue, assim que ele acertar o alvo, dê um passo no círculo. Você voltará para a superfície. Repita até conseguir 100 ou mais.

VENÇA FACILMENTE QUEEN GOHAMA

Quando Quenn Gohama escalar a parede e, no teto, tentar atirar os ovos, você pode atirar nos olhos com o estiligue. Ela cairá paralisada e pronta para ser atingida pelos seus golpes.

VENÇA FACILMENTE SHADOW LINK

Para isto, basta usar o Din's Fire.

ATAQUE DAS GALINHAS

A maioria dos fãs de Zelda sabem que ao atacar uma galinha com sua espada, ela pedirá por ajuda. Logo, centenas de penosas aparecerão para ajudar a amiga. Para acabar com este festival na sua tela, basta andar para o cenário seguinte. Simples assim!

CRIANDO MÚSICA COM OCARINA

Você pode conseguir músicas detalhadas na Ocarina. Para desafinar, pressione Z enquanto estiver tocando alguma nota. Para notas perfeitas, pressione R. Para variar o tom da nota musical, use o direcional.

FINAL DO GAME

No fim do game, mas bem lá no finalzão mesmo, depois do "The End", congele a imagem e deixe assim por algum tempo. A música que você criou para o espantalho começará a ser tocada. Espere mais um pouco e ela será reproduzida em outro tom ou com outros insrtumentos.

FADAS ESCONDIDAS

Está com a energia baixa? Encontre uma Gossip Stone e toque uma das três músicas próximo à ela: Zelda's Lullaby, Epona's Song ou Song of Storms. Toque na fada para encher sua energia.

ARCOS MÁGICOS

Fire Arrow: No Lake Hylia, passe pelas pontes para chegar às árvores. Toque a Ocarina par tornar noite. Equipe seu arco e flecha. Toque a flauta novamente e atire no sol.

Ice Arrow: No treinamento de Gerudo, você precisa colecionar chaves. Quando estiver no mínimo 5, passe pela porta perto da entrada, use as chaves para fazer o caminho. Então você encontrará o Ice Arrow.

Light Arrow: Quando você conseguir todos os medalhões, vá para o Temple of Time. Você encontrará Zelda e ela vai entregar o Light Arrow para você.



Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Ah, eu tô maluco!

As loucuras que fizemos pelos videogames

Que beleza, hein? Férias, aquela vida boa. Me lembro quando eu tinha descanso em julho e janeiro... jogava games o dia inteiro!

Só! Férias é igual a zero de preocupações, responsabilidades, trabalho, escola... nada além de princesas para salvar, alienígenas para detonar e buracos para emburacar. Como é bom desencanar de tudo e curtir um game sem pensar em mais nada.

Antigamente era assim, Trivas. Só alegria. Me lembro de estar de férias e ter passado 12 horas seguidas jogando **Sim City** no Super NES. Nem acreditei quando o sol se levantou atrás de mim. Poucos jogos me prenderam tanto como esse. Coisas que só se faz quando temos 13 anos de idade...

Cara, essa sua lembrança despertou uma outra em mim! Lembrei de um campeonato de futebol que joguei anos atrás. Meu time foi para final e, justamente na véspera, eu peguei uma cópia de **Super Ghouls 'N Ghosts**. Passei a noite inteira acordado, correndo de cueca em cemitérios. Esqueci do jogo no dia seguinte! Chegou a hora da partida e eu estava morto, nem consegui jogar direito. Ainda bem que o resto do time segurou a onda e a gente acabou ganhando. Mas todo mundo ficou p... da vida comigo.

Ha, ha, ha! Já me aconteceram coisas parecidas... uma vez, peguei um ônibus e fiquei jogando **Pokémon** durante o congestionamento. Esqueci da vida. Quando fui ver, estava no ponto final, muito longe de casa. Pior que não foi uma vez só que rolou. Várias vezes!

Ainda bem que você tinha grana para a passagem de volta, hein? Sabe o que aconteceu comigo no busão? Estava indo para Bahia e levei junto meu Game Boy Pocket, que tinha acabado de comprar. Joguei umas cinco horas direto e peguei no sono. Conhece a estrada Rio-Bahia? Tá cheia de buraco, meu brother! Enquanto dormia, o ônibus deu uns solavancos e meu Pocket caiu no chão e escorregou por baixo dos assentos. Quando acordei, cadê meu Game Boy? Algum pilantra passou a mão e sumiu no mundo. Maior preju!

Essas coisas bizarras sempre acontecem com você... É cada uma que a gente passa por causa de games! Conheço vários amigos que arremessavam os joysticks na parede quando perdiam. Teve um campeonato de **Street Fighter 2** que acabou em briga de verdade, bem no meio da minha sala. Um dos caras não agüentou tomar tanto Hadouken na cabeça e partiu para ignorância!

Mas aí não dá, né? O legal dos games é a zoeira da disputa. Se for pra perder a cabeça com os outros, nem jogue! Lembra do Roger? Eu já vi o cara dando chute no videogame, pontapé no computador... mas pelo menos, nunca agrediu ninguém. Só quem se machucava com essas histórias era o bolso dele.

Espero que nenhuma mãe leia essa nossa conversa, Trivas! Senão, vão pensar que os jogos deixam os filhos malucos! Se bem que todos nós somos meio loucos, diz aí? Loucos por games!

Sempre tem mãe que lê a revista, Rocha. Mas tudo bem. Elas entendem. Minha mãe me acha meio pancada também, mas isso nunca foi problema. Aliás, a vida não seria chata demais sem um pouco de doideira?

Falou tudo! Livin` la vida loca, meninão!

Rock and Roll, mano! E como você lembrou no começo da conversa, viva as férias!

TOP 5

Quer ficar doidão jogando games? Então experimente os jogos a seguir. Cuidado para não acabar em uma camisa-de-força!

1 ETERNAL DARKNESS
Um Survival Horror insano que brinca com sua mente, causando alucinações que podem ou não ser reais. Que medo!

2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Quem não fica maluco com vários carrões envenenados na garagem?

3 WARIOWARE INC.
Jogue por seis horas seguidas para ver o que acontece! Garantia de muitas gargalhadas ou seu dinheiro de volta!

4 SUPERMAN (N64)
É para ficar louco... mas de raiva! O Homem de Aço nunca foi tão insultado em sua vida de super-herói

5 YO! NOID
Um cara vestido de coelhinho usando um pula-pula esquisito: Tá bom de loucura ou você quer mais?